ΑΝΟΙΓΟΥΜΕ ΤΟ ΦΑΚΕΛΟ "ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ"

ΕΚΠΛΗΞΗ KAILLERA MAME GAMES ON-LINE!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 140 ΙΟΥΝΙΟΣ 2001 ISSN 1105-5472 5,28 € 1.800 ΔΡΧ.

ΤΟ ΚΟΡΥΦΑΙΟ RPG ΤΩΡΑ ΚΑΙ... STRATEGY!

Fallout TACTICS



ΕΘΙΣΜΟΣ ΣΤΟ ΕΠΑΚΡΟ!



CLIVE BARKER'S UNDYING



STAR WARS: BATTLE FOR NABOO



MECHWARRIOR 4



WARLORDS BATTLECRY

ΤΟ **ΚΑΛΥΤΕΡΟ** PC
ΣΤΗΝ **ΚΑΛΥΤΕΡΗ** ΤΙΜΗ

Η τιμή μετρητοίς του συστήματος είναι 599.000 δρχ. χωρίς ΦΠΑ. Το ποσό των 14.725 δρχ./μήνα συμπεριλαμβάνει ΦΠΑ 18% και αφορά 48 άτοκες μηνιαίες δόσεις με πιστωτική κάρτα VISA από τη Γενική Καρτών & Χρηματοοικονομικών Υπηρεσιών (Γενική Τράπεζα της Ελλάδος).
Intel, Pentium, and Intel Inside are registered trademarks of Intel Corporation



14.725 δρχ./43,2 € το μήνα **άτοκα**

Με χρηματοδότηση ALTEC σε συνεργασία με τη ΓΕΝΙΚΗ ΤΡΑΠΕΖΑ και τη Γενική Visa

ALTEC PC
Με PENTIUM® 4
1.7 GHz

- Έως 51% ταχύτερη απόδοση σε εφαρμογές Internet από τον Pentium® III
- Ελάχιστος χρόνος επεξεργασίας με ήχο υψηλής πιστότητας σε MP3 format
- Τέλεια απόδοση 3D γραφικών στα PC games
- Μέγιστη ταχύτητα και κορυφαία ποιότητα σε εφαρμογές video

Altec. Πρώτη στις εξελίξεις της νέας τεχνολογίας!

• Intel® Pentium® 4 processor 1.7 GHz • Μητρική πλακέτα Intel® • Μνήμη 128 MB RDRAM • HDD 30 GB • Κάρτα Οθόνης 32 MB MSI GeForce 2MX+TV OUT • Κάρτα ήχου SoundBlaster Live Player 5.1 • DVD 12x+DXR3 MPEG Decoder • Modem Internal PCI 56 K • Ηχεία • Microsoft Internet Keyboard • Microsoft Intelli Mouse • Microsoft Windows Millennium Ελληνικά • ΔΩΡΟ 1 μήνας Internet με ACN • Ελληνικό εγχειρίδιο εγκατάστασης και λειτουργίας Η/Υ

MICROLAND ΤΗΛ.: 0800-30000	ONE WAY TECHNOSTORES ΤΗΛ.: 0800-11000	MICROCENTER ΚΟΡΑΣΙΔΗΣ ΤΗΛ.: 1723	OTE SHOPS	ZACHS	ΣΥΚΑΡΗΣ MULTIMEDIA ΤΗΛ.: 5386600

ΚΑΙ ΣΤΑ CLUB ELECTRIC, ΤΗΛ.: 0800-70700, ΣΕΗΟΣ EURONICS HELLAS, ΤΗΛ.: 0800-10800

ALTEC Performer

ALTEC PC
Σου ανοίγει το δρόμο.

ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΕΜΠΟΡΙΚΟΙ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ ΟΜΙΛΟΥ ALTEC-ΑΘΗΝΑ: ΑΡΑΠΟΣΤΑΘΗΣ, Τηλ.: 8665210-9, ΑΝΔΡΙΑΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Ε.Π.Ε., Τηλ.: 6470180, CRYSTAL ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ, Τηλ.: 8219974, LATRIS, Τηλ.: 6464715, SUNTECH, Τηλ.: 6428956, **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:** HELLAS ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ, Τηλ.: 238862, INFOΛΥΣΗ, Τηλ.: 602002, SUPPORT, Τηλ.: 513144, THINX, Τηλ.: 638010, ΕΠΙΛΥΕΙΝ, Τηλ.: 451465, **ΒΟΛΟΣ:** ΓΕΝΙΚΗ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΗ, Τηλ.: 47802, **ΓΙΑΝΝΕΝΑ:** ΝΑΥΡΟΖΟΓΛΟΥ ΑΒΡΑΑΜ, Τηλ.: 77300, **ΓΙΑΝΝΙΤΣΑ:** ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΠΕΛΛΑΣ, Τηλ.: 21519, **ΓΡΕΒΕΝΑ:** SPACENET, Τηλ.: 84118, **ΔΡΑΜΑ:** COMPUTER CENTER, Τηλ.: 22225, **ΚΑΒΑΛΑ:** NEWSOFT, Τηλ.: 834148, ΤΕΧΝΟΠΟΛΙΣ, Τηλ.: 836917, **ΚΑΡΠΕΝΗΣΙ:** ΑΝΤΩΝΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, Τηλ.: 24590, **ΚΑΣΤΟΡΙΑ:** ΜΑΚΕΔΟΝΙΚΗ ΕΠΕΝΔΥΤΙΚΗ, Τηλ.: 21217, **ΚΑΤΕΡΙΝΗ:** ΑΝΑΛΥΣΙΣ, Τηλ.: 23635, **ΚΕΡΚΥΡΑ:** 4A COMPUTERS A.E., Τηλ.: 40179, **ΚΙΛΚΙΣ:** ΚΕΝΤΡΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ, Τηλ.: 29085, **ΚΟΖΑΝΗ:** PROFILE, Τηλ.: 39314, **ΚΟΜΟΤΗΝΗ:** INFOΘΡΑΚΗ, Τηλ.: 39792, NETCOMM, Τηλ.: 81022, **ΚΟΡΙΝΘΟΣ:** ΓΚΡΟΥΤΣΗ ΒΑΣΙΛΙΚΗ, Τηλ.: 21020, **ΛΑΜΙΑ:** ΧΑΛΑΤΣΗΣ-ΔΕΔΟΥΣΗΣ, Τηλ.: 53000, **ΛΑΡΙΣΑ:** COMPULAND ΛΑΡΙΣΑΣ, Τηλ.: 622411, RAM, Τηλ.: 532529, **ΛΙΒΑΔΕΙΑ:** ΠΑΠΑΓΕΩΡΓΙΟΥ Α.-ΒΑΡΒΑΡΗΓΟΣ, Τηλ.: 28557, **ΜΥΤΙΛΗΝΗ:** ΛΕΣΒΙΑΚΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ, Τηλ.: 22806, **ΝΑΞΟΣ:** ΤΕΧΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΝΑΞΟΥ-ΚΕΦΑΛΙΑΝΟΣ, Τηλ.: 23281, **ΞΑΝΘΗ:** COMPULAW, Τηλ.: 63814, **ΠΑΡΟΣ:** ΖΟΥΜΗΣ ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ, Τηλ.: 21545, **ΠΑΤΡΑ:** ΣΕΡΓΙΑΝΝΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, Τηλ.: 438686, **ΠΟΛΥΓΥΡΟΣ:** ΚΑΤΣΩΝΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, Τηλ.: 24123, **ΡΕΘΥΜΝΟ:** ΟΡΓΑΝΩΣΗ Ε.Π.Ε., Τηλ.: 50922, **ΡΟΔΟΣ:** ΡΟΔΙΑΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Ε.Π.Ε., Τηλ.: 37979, **ΣΑΜΟΣ:** ΧΑΤΖΗΚΩΣΤΑ-ΜΠΟΥΤΣΙΝΗΣ Ε.Π.Ε., Τηλ.: 35922, **ΣΕΡΡΕΣ:** TECNO-SYS, Τηλ.: 58558, **ΤΡΙΚΑΛΑ:** LEADER-ΜΑΓΓΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, Τηλ.: 71775, **ΤΡΙΠΟΛΗ:** ΒΡΑΤΙΜΟΣ-ΔΟΥΛΟΣ, Τηλ.: 233072, **ΦΛΩΡΙΝΑ:** ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΦΛΩΡΙΝΑΣ, Τηλ.: 25333, **ΧΑΛΚΙΔΑ:** ΔΙΑΜΑΝΤΗΣ Ζ. ΦΩΤΙΟΣ, Τηλ.: 83671, **ΧΑΝΙΑ:** MEMO COMPUTERS, Τηλ.: 27801, **ΧΙΟΣ:** ΚΕΝΤΡΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΧΙΟΥ, Τηλ.: 26188.

ΔΙΚΤΥΟ ΣΥΝΕΡΓΑΤΩΝ ALTEC- ΑΘΗΝΑ: ΑΝΑΣΤΑΣΙΑΔΗΣ, Τηλ.: 5769798, EX-LYSIS, Τηλ.: 2613056, NETCOM, Τηλ.: 2130130, **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:** COMPUTERMANIA, Τηλ.: 510594, EXIN, Τηλ.: 233718, MICRO, Τηλ.: 960250, ZERO ONE, Τηλ.: 328728, **ΑΡΓΟΣ:** ΔΕΛΗΓΙΑΝΝΗΣ Β., Τηλ.: 24141, **ΑΡΓΟΣΤΟΛΙ:** ΚΟΜΗΣ ΔΙΟΝΥΣΙΟΣ, Τηλ.: 24261, **ΑΡΤΑ:** INFOSYSTEM-ΜΑΓΚΟΥΤΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, Τηλ.: 74517, **ΒΟΛΟΣ:** ΖΕΥΞΙΣ, Τηλ.: 47838, **ΖΑΚΥΝΘΟΣ:** ΘΕΟΔΩΡΙΤΣΗΣ Ν. & Γ. Ο.Ε., Τηλ.: 45678, **ΗΓΟΥΜΕΝΙΤΣΑ:** ΔΑΛΛΑ ΑΦΟΙ, Τηλ.: 23674, **ΗΡΑΚΛΕΙΟ:** ΕΡΓΟΣΥΣΤΕΜ, Τηλ.: 341119, **ΚΑΛΑΜΑΤΑ:** ΛΑΣΚΑΡΗΣ & ΣΙΑ Ο.Ε., Τηλ.: 95630, **ΚΑΡΔΙΤΣΑ:** COMPULAND ΚΑΡΔΙΤΣΑΣ, Τηλ.: 73350, **ΠΑΤΡΑ:** ΚΕΝΤΡΟΣ ΗΛ.-ΜΠΑΛΑΡΗΣ Ι., Τηλ.: 431430, **ΠΡΕΒΕΖΑ:** ΛΑΜΠΡΟΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ, Τηλ.: 27575, **ΠΤΟΛΕΜΑΪΔΑ:** Β. ΓΚΕΡΤΖΑΣ & ΣΙΑ, Τηλ.: 82042, **ΠΥΡΓΟΣ:** ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΙΚΗ ΗΛΕΙΑΣ, Τηλ.: 29822, **ΣΠΑΡΤΗ:** ΑΓΓΕΛΑΚΗΣ ΘΕΟΔΩΡΟΣ, Τηλ.: 25675, **ΤΡΙΚΑΛΑ:** ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ Ε., Τηλ.: 37995.


Werebear: Transform into a hulking beast of the wilds
Molten Boulder: Unleash a smoldering mass of brimstone to crush your opponent
Werewolf: Assume the shape of nature's feral hunter
Druid: A solitary shaman of the northern wilds, this brooding mystic is the ruler of the forest. Having command over the elements as well as the power to transform himself into vicious creatures, the Druid is the embodiment of Nature's fury.
DIABLO II
EXPANSION SET
LORD OF DESTRUCTION
COMING SOON
BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.co.uk
© 2001 Blizzard Entertainment. All rights reserved. Lord of Destruction is a trademark and Blizzard Entertainment and Diablo are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment in the U.S. and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.


Η Walt Disney
PICTURES ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ
ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΟΣ
ΕΝΑΣ ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ
Ένα μοναδικό ταξίδι στο προϊστορικό παρελθόν!
ΔΩΡΟ
1 ΠΑΙΔΙΚΗ ΕΙΣΟΔΟΣ
για το ΚΕΝΤΡΟ ΓΑΙΑ
ΚΕΝΤΡΟ
ΓΑΙΑ
Μουσείο Γουλανδρή
Φυσικής Ιστορίας
© DISNEY
ΤΩΡΑ ΣΕ VIDEO
ΚΑΙ Disney DVD
ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΜΕ ΦΟΒΕΡΑ ΔΩΡΑ
ΑΠΟ ΤΟ PC master CD-ROM
ΜΕΤΑΓΛΩΤΤΙΣΜΕΝΟ & ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥΣ ΥΠΟΤΙΤΛΟΥΣ
AUDIO VISUAL ENTERPRISES S.A.
LICENSEE FOR GREECE & CYPRUS

Editorial

Aααχ! Μύρισε, επιτέλους, καλοκαίρι! Το κακό, βέβαια, είναι ότι, με "βήμα ταχύ" δεν προϋπαντήσαμε τον Μάιο στην εξοχή, αλλά προσπεράσαμε αβασάνιστα την άνοιξη, την αγαπημένη μου εποχή του χρόνου. Κρίμα! Από την κεντρική θέρμανση περάσαμε κατευθείαν στο air-condition και από τα παλτά στα κοντομάνικα. Μια περίοδο προσαρμογής χρειάζομαι, βρε παιδιά! Φιου! Πάλι κλαίγομαι... Πού θα πάει αυτό δεν ξέρω.

Αυτόν το μήνα το "PC Master" ανοίγει το φάκελο "Εκπαίδευση Πληροφορικής στην Ελλάδα" με ένα αφιέρωμα που ξεκινά σε αυτό το τεύχος και θα ολοκληρωθεί, καλώς εχόντων των πραγμάτων, στο τεύχος Οκτωβρίου. Το πρώτο μέρος του αφιερώματος ασχολείται με την κρατική εκπαίδευση στη χώρα μας και συγκεκριμένα με τα ΑΕΙ και ΤΕΙ του τομέα της πληροφορικής.

Πρώτη "μούρη" στο εξώφυλλο δεσπόζει το Fallout Tactics, το νέο αριστούργημα της Interplay, το οποίο έχει κατακτήσει μεγάλη μερίδα των gamers παγκοσμίως. Να διευκρινίσουμε εδώ, πριν να αρχίσετε να χαίρεστε, ότι δεν πρόκειται για το Fallout 3, καθώς το Fallout Tactics είναι παιχνίδι τακτικής και στρατηγικής με αποστολές που εξελίσσονται βάσει σεναρίου και όχι καθαρόαιμο RPG όπως οι πρόγονοί του. Think twice, λοιπόν.

Το "Hellraiser" το έχετε δει; Εννοώ μέχρι τέλους; Αν το στομάχι σας άντεξε στην cult αυτή ταινία του Clive Barker, τότε ανήκετε στην κατηγορία χρηστών που πιθανότατα θα αγαπήσουν το Undying, τη νέα δημιουργία του χαρισματικού συγγραφέα/σκηνοθέτη, και θα πασχίσουν να το τελειώσουν με την καρδιά τους στην Κούλουρη και τα μαλλιά τους όρθια.

Να μην το ξεχάσω: Στο τεύχος αυτό δεν θα βρείτε τη στήλη "Most Wanted". Οοοχι, δεν την καταργήσαμε, απλώς σας ετοιμάζουμε μία εκπληξούλα για το επόμενο τεύχος.

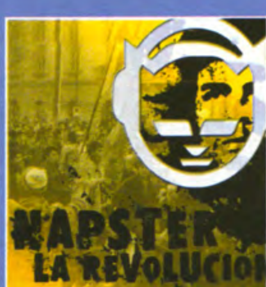
Γιάννης Πατρίκος

Περιεχόμενα

Μόνιμες στήλες

Θεματολογία











90 Fallout Tactics



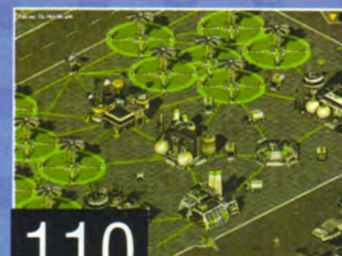
96 Undying



102 Star Wars



106 Mechwarrior 4



110 Outlive

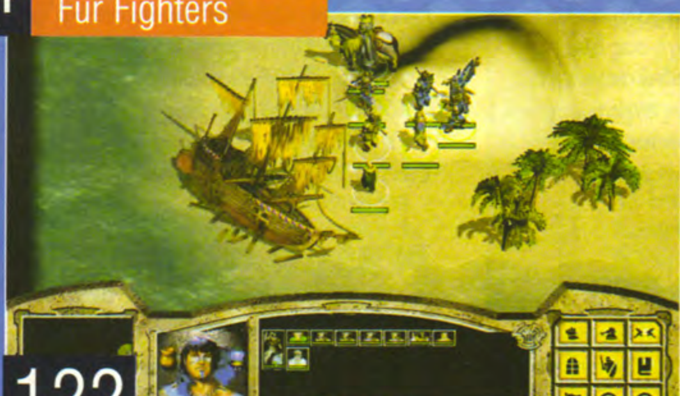
Game Club



114 Fur Fighters



118 Times of Conflict



122 Warlords: Battlecry



126 Worms World Party

PC master CD-ROM

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης,
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Ηλίας Καφούρος, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Derek dela Fuente, Θανάσης Αγγέλου, Βαγγέλης Αλευρίτης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Ιωσηφίδης, Γιάννης Καλοσκάμπης, Νίκος Καραδήμας, Κίμωνας Κεκές, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιώργος Κυριακός, Στάθης Λαμπρόπουλος, Παναγιώτης Λιβιτσάνος, Σπύρος Μορφονιός, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Παναγάκης, Γιώργος Παλαιός, Ζήσης Παπαστύρου, Σπύρος Παράσχης, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Γιάννης Τζίφης, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγγονας, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Παναγιώτης Λύρης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Ασπασία Θεοδοσίου, **MARKETING**: Μαρία Μελίδου, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μώρου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Α. Βασίλογλου, Ν. Λαγός
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Ελλη Μαστρομανώλη, Κατερίνα Αλουπογιάννη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

Επιτέλους, το καλοκαίρι έφθασε. Για ακόμη μία φορά, πιστοί στο ραντεβού μας, συναντιόμαστε στη στήλη των περιεχομένων του CD-ROM. Στο συγκεκριμένο CD-ROM περιλαμβάνονται πολλά demos, patches καθώς και άλλα "καλούδια", που ελπίζουμε να βρείτε ενδιαφέροντα και χρήσιμα. Ας προχωρήσουμε, όμως, στην αναλυτική παρουσίασή τους.

Επιμέλεια: Γιάννης (cRx) Τζιφής
crx@compupress.gr

Demos

BEACH HEAD

Εταιρεία: *WizardWorks*
Απαιτήσεις: *Pentium II 233, 32MB RAM, 8x CD-ROM*

Η πλοκή του παιχνιδιού Beach Head βασίζεται στην ανδραγαθία αλλά και στον ηρωισμό που επέδειξαν οι Αμερικανοί στρατιώτες κατά την απόβαση στη Νορμανδία. Το παιχνίδι προσπαθεί να απεικονίσει και να εισαγάγει στο χρήστη την αίσθηση αυτής της ιστορικής κόλασης της D-Day και πρέπει να ομολογήσουμε



πως το πετυχαίνει με μεγάλη επιτυχία. Εσείς έχετε στην κατοχή σας δύο πολυβόλα, με τα οποία πρέπει να σκοτώσετε όλους τους αντίπαλους στρατιώτες, και οχήματα. Αν και ακούγεται αρκετά απλό και εύκολο, σας προειδοποιούμε ότι δεν είναι καθόλου.

JEKYLL AND HIDE

Εταιρεία: *Cryo Interactive*
Απαιτήσεις: *Pentium II 233, 32MB RAM, 8x CD-ROM*

Η πασίγνωστη διχασμένη προσωπικότητα της λογοτεχνίας είναι το κεντρικό θέμα του καινούριου πολύ καλού action-adventure της Cryo. Πρόκειται για ένα καταπληκτικό παιχνίδι, που συνδυάζει τα πολύ καλά γραφικά με τον εξαιρετικό ήχο και το άψογο gameplay. Πρέπει να υπενθυμίσουμε πως το demo του παιχνιδιού θα βρείτε σε αποκλειστικότητα μόνο στο συγκεκριμένο CD-ROM. Πρόκειται για ένα παιχνίδι το οποίο θα σας κρατήσει αρκετές ώρες μπροστά στην οθόνη.

SOLUTIONS

- Ceremony of Innocence

SCREENSHOTS

- dragon's Lair 3D
- Majestic
- Mystery of the druids

MERCHANT PRINCE 2

Εταιρεία: *Talonsoft/Holistic Design*
Απαιτήσεις: *Pentium I 166, 32MB RAM, 4x CD-ROM*

Το Merchant Prince 2 είναι ένα καταπληκτικό strategy game, στο οποίο καλείστε να αξιοποιήσετε όλες τις εμπορικές γνώσεις και ικανότητές σας. Τα γραφικά του παιχνιδιού έχουν δημιουργηθεί με λεπτομέρεια με αποτέλεσμα η ατμόσφαιρα που προσφέρει να είναι εξαιρετική. Ο ήχος δεν έχει να δώσει κάτι ιδιαίτερο στο γενικό σύνολό του και ύστερα από κάποιο χρονικό όριο αρχίζει να γίνεται κουραστικός και μονότονος. Τέλος, ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά απλός, αφού το παιχνίδι δεν έχει μεγάλη ποικιλία επιλογών.

PERSIAN WARS

Εταιρεία: *Cryo Interactive*
Απαιτήσεις: *Pentium II 233, 32MB RAM, 4x CD-ROM*

Στο παρόν CD-ROM θα βρείτε ακόμη ένα παιχνίδι που έχει δημιουργήσει η γνωστή εταιρεία ανάπτυξης παιχνιδιών Cryo. Σχεδόν όπως όλα τα παιχνίδια της εταιρείας έτσι και το Persian Wars συνδυάζει με πλήρη αρμονία τα υπέροχα γραφικά με το εξαιρετικά εύχρηστο και απλό gameplay. Το σενάριο του παιχνιδιού θα σας μεταφέρει στην εξωτική Περσία στην οποία θα ζήσετε από κοντά τις χίλιες και μία νύχτες. Η ατμόσφαιρα του τίτλου είναι το μεγάλο πλεονέκτημα του παιχνιδιού και είμαστε σίγουροι πως δεν θα σας αφήσει αδιάφορους.



DRIVERS

Μεγάλη ποικιλία και ενδιαφέρον παρουσιάζει ο τομέας των drivers του CD-ROM που κρατάτε στα χέρια σας. Συγκεκριμένα, μπορείτε να βρείτε τους:

- CLSoundBlaster
- ESSMaestro
- LogitechMouseDrivers

NEFANDUS

Εταιρεία: *Black Element*
ROLLING DEMO

Το Nefandus είναι το τελευταίο δημιούργημα της εταιρείας Black Element που αναμένεται να κυκλοφορήσει επίσημα σύντομα. Οι περισσότεροι από εσάς πιθανόν να μην έχετε ακούσει ξανά το συγκεκριμένο τίτλο, αλλά μόλις δείτε το trailer η περιέργειά σας θα κεντριστεί. Πρέπει να σημειώσουμε πως το παιχνίδι ενσωματώνει περίφημα γραφικά και υπέροχο ήχο.

STAR KNIGHTS

Εταιρεία: *Knightsoft*
Απαιτήσεις: *Pentium I 133, 32MB RAM, 4x CD-ROM*

Το εν λόγω παιχνίδι αποτελεί το πιο πρόσφατο δημιούργημα της εταιρείας ανάπτυξης παιχνιδιών Knightsoft. Αναλυτικότερα, το Star Knights είναι ένα on-line strategy του οποίου η πλοκή εξελίσσεται στο Διάστημα. Πρέπει να σημειώσουμε πως ο τίτλος αυτός αποτελεί μία πολύ καλή προσπάθεια από την Knightsoft και πιστεύουμε πως θα τον βρείτε ιδιαίτερα ενδιαφέροντα. Τέλος, πρέπει να σημειώσουμε πως ο τελευταίος client αντιστοιχεί στην έκδοση 1.07 και υπόσχεται πολλές ώρες on-line εθισμού!

WARM UP

Εταιρεία: *Microids*
Απαιτήσεις: *Pentium II 233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, 3D accelerator card*

Το Warm Up είναι ένα καινούριο παιχνίδι racing, το οποίο χαρακτηρίζεται από τα υπέροχα γραφικά και τον πολύ καλό ήχο που ενσωματώνει. Ο χειρισμός του παιχνιδιού - ο οποίος προσπαθεί να εξομοιώσει απόλυτα αυτόν της Formula 1 χωρίς να τα καταφέρνει - αποτελεί αρνητικό στοιχείο για το παιχνίδι. Το γενικό σύνολο του τίτλου κυμαίνεται σε θετικά πλαίσια και αξίζει να ασχοληθείτε μαζί του.

Z: STEEL SOLDIERS

Εταιρεία: *Bitmap Brothers*
Απαιτήσεις: *Pentium II 233, 64MB RAM, 4x CD-ROM*

Οι περισσότεροι από εσάς θα θυμάστε το πολύ καλό αλλά πλέον παλιό παιχνίδι Z, του οποίου κατασκευάστρια εταιρεία ήταν η Bitmap Brothers. To Z Steel Soldiers αποτελεί τη συνέχεια του Z, αλλά ενσωματώνοντας πολλά νέα στοιχεία καταφέρνει να ξεχωρίσει από τον πρόγονό του. Συγκεκριμένα, ο νέος τίτλος περιλαμβάνει



πολλά στοιχεία Action τα οποία συνδυάζονται με τα χαρακτηριστικά Strategies που ενσωματώνει ο τίτλος. Το περιβάλλον στο οποίο εξελίσσεται η πλοκή του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα ρεαλιστικό και αναμφισβήτητα θα σας καθηλώσει πολλές ώρες μπροστά στην οθόνη σας.

PATCHES

- Kohan
- Mech Warrior4
- Rune

RED FACTION

Εταιρεία: *THQ*
ROLLING DEMO

Πρόκειται για ένα από τα περισσότερο αναμενόμενα trailers, το οποίο ψάξαμε και σας προσφέρουμε. To Red Faction αποτελεί το τελευταίο δημιούργημα της γνωστής εταιρείας ανάπτυξης παιχνιδιών και είναι ένα first-person 3D shooter. Επειδή τα λόγια περισσεύουν γι' αυτό το καταπληκτικό παιχνίδι σάς αφήνουμε να απολαύσετε το trailer, το οποίο θα σας δώσει μία πρώτη γεύση.

EXTRAS

Για άλλη μία φορά, φροντίσαμε να σας εξασφαλίσουμε πολλά και ενδιαφέροντα προγράμματα.

- **Adventure Maker:** Πρόκειται για ένα πρόγραμμα που θα σας επιτρέψει να κατασκευάσετε τα δικά σας adventures γρήγορα και εύκολα. Επίσης μπορείτε να βρείτε παλιότερες εκδόσεις του σε CD-ROMs προηγούμενων τευχών.
- **Creative Adventure Tool Kit:** Το εν λόγω πρόγραμμα είναι ένας ακόμα πολύ καλός adventure-maker που θα σας επιτρέψει να δημιουργήσετε τα δικά σας παιχνίδια, ενώ με την πληθώρα επιλογών που ενσωματώνει θα σας βοηθήσει να τα κάνετε να ξεχωρίζουν.
- **Dev C++ 4:** Πρόκειται για ολοκληρωμένο πρόγραμμα ανάπτυξης εφαρμογών στη C++ του οποίου κατασκευάστρια εταιρεία είναι η Bloodshed Software.
- **Dev Pascal:** Πρόκειται για ένα πρόγραμμα ανάπτυξης εφαρμογών από την Bloodshed Software, το οποίο λειτουργεί με την Pascal.
- **Larry Vales 2 full version:** Ολόκληρη η έκδοση του παιχνιδιού Larry Vales, το οποίο θα σας προσφέρει πολλές ώρες ευχαρίστησης.
- **Liberty Basic:** Το συγκεκριμένο πακέτο αποτελεί μία ανεπίσημη έκδοση της γλώσσας Basic και απευθύνεται στους φίλους του προγραμματισμού και όχι μόνο.
- **Music Match Juke Box:** Πρόκειται για την πιο πρόσφατη έκδοση του πολύ καλού προγράμματος μουσικής. Με το Music Match Juke Box, μπορείτε να μετατρέψετε μουσικά κομμάτια σε MP3, καθώς και να πάρετε πληροφορίες για αυτά από το Διαδίκτυο. Επίσης, μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε ως music player.
- **Ud Agent:** Βοηθήστε στην καταπολέμηση του καρκίνου κατεβάζοντας και τρέχοντας αυτό το πρόγραμμα. Περισσότερες πληροφορίες θα βρείτε στη στήλη "New Millennium" του προηγούμενου τεύχους.

ΝΕΑ ΨΗΦΙΑΚΗ ΜΗΧΑΝΗ ΑΠΟ ΤΗΝ KODAK

KODAK DC3200 DIGITAL CAMERA

www.kodak.com
info

Η Kodak με την κυκλοφορία της DC3200 αποδεικνύει περίτρανα για άλλη μία φορά πως μπορεί να συνδυάσει την αξιοπιστία, τις υψηλές επιδόσεις και το χαμηλό κόστος σε μία ψηφιακή φωτογραφική μηχανή. Η ψηφιακή φωτογραφική μηχανή ενσωματώνει φακό 1 Megapixel, ενώ διαθέτει τη δυνατότητα ψηφιακής εστίασης 2x. Η DC3200 περιλαμβάνει 2MB εσωτερικής μνήμης, ενώ είναι συμβατή και με τις κάρτες τύπου Compact Flash I και II. Πρέπει επίσης να σημειώσουμε πως η DC3200 της KODAK για την λειτουργία της χρησιμοποιεί τέσσερις μπαταρίες τύπου AA. Προκειμένου να συνδέσετε την ψηφιακή φωτογραφική μηχανή με το PC σας, θα πρέπει ο υπολογιστής να διαθέτει θύρα USB. Κλείνοντας πρέπει να τονίσουμε το μεγάλο πλεονέκτημα της DC3200, που δεν είναι άλλο από το μικρό κόστος της. Αναλυτικότερα η τιμή της ανέρχεται περίπου στα 170 δολάρια.





ΦΟΡΗΤΟ CD PLAYER

MEMOREX MD3025 PERSONAL CD AUDIO PLAYER

www.memorex.com
info

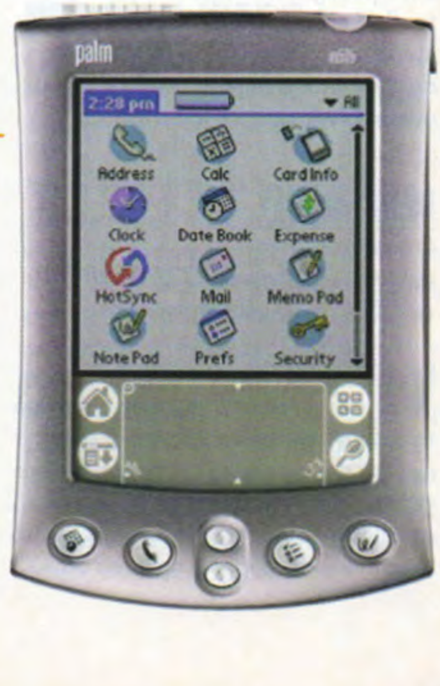
Το MD3025 είναι το πιο πρόσφατο δημιούργημα της εταιρείας Memorex. Συγκεκριμένα πρόκειται για ένα καταπληκτικό φορητό CD Player που θα σας γοητεύσει με το όμορφο design του και θα σας καταπλήξει με τις δυνατότητές του. Το MD3025 διαθέτει είσοδο AC/DC adapter, δυνατότητα προγραμματισμού έως και 21 κομματιών, δυνατότητα extra bass και οθόνη απεικόνισης πληροφοριών. Πρέπει να σημειώσουμε πως από το φορητό CD Player λείπουν βασικές λειτουργίες, αλλά το μικρό κόστος του φαίνεται ότι τις καλύπτει πλήρως. Αναλυτικότερα το MD3025 δεν διαθέτει προστασία από τη σκόνη και το νερό, ενώ η συμβατότητά του με CD-R είναι περιορισμένη. Επίσης, το MD3025 δεν μπορεί να αναπαράγει μουσική από CD-RW! Ωστόσο το προϊόν χαρακτηρίζεται από την υψηλή αξιοπιστία του και την εξαιρετικά χαμηλή τιμή του, η οποία ανέρχεται στα 30 δολάρια.

ΝΕΟ PALM ΥΨΗΛΩΝ ΕΠΙΔΟΣΕΩΝ

PALM M505 HANDHELD PC

www.palm.com
info

Πρόσφατα κυκλοφόρησε στην αγορά μία νέα φορητή υπολογιστική συσκευή από την Palm. Το νέο δημιούργημα της Palm ενσωματώνει τον επεξεργαστή της Motorola, Dragonball VZ στα 33MHz, και 8MB μνήμης με δυνατότητα επέκτασης στα 32MB. Το M505 περιλαμβάνει το λειτουργικό σύστημα Palm OS 4.0, καθώς και προηγμένης τεχνολογίας οθόνη LCD, με δυνατότητα μέγιστης ανάλυσης 160x160 pixels με περισσότερα από 65.000 χρώματα. Το λογισμικό που συνοδεύει το φορητό υπολογιστικό σύστημα είναι αρκετά πλούσιο και υποστηρίζει έγγραφα και εφαρμογές τόσο για PCs όσο και για Macintosh. Τέλος, το M505 απαιτεί για τη διασύνδεσή του με υπολογιστή την ύπαρξη της θύρας USB. Η τιμή του φορητού συστήματος είναι αρκετά τσουχτερή και θα πρέπει να το σκεφθείτε σοβαρά πριν να προβείτε στην αγορά του, αφού αυτή τη στιγμή πωλείται προς 450 δολάρια.



ΨΗΦΙΑΚΗ ΚΑΜΕΡΑ ΥΨΗΛΩΝ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΩΝ

SONY DCR-TRV6 DIGITAL CAMCORDER

DIGITAL CAMERA

www.sony.com
info





Για ακόμη μία φορά η ιαπωνική εταιρεία αποδεικνύει πως πρωτοπορεί στο είδος της, διαθέτοντας στην αγορά το νέο δημιούργημά της που ονομάζεται DCR-TRV6. Πρόκειται για μία καταπληκτική ψηφιακή κάμερα με υψηλές επιδόσεις, που θα ικανοποιήσει και τον πιο απαιτητικό χρήστη. Η νέα κάμερα της Sony υποστηρίζει Mini DV Recording Format, καθώς και τη λειτουργία Digital Still. Η DCR-TRV6 διαθέτει οθόνη 2,5 ιντσών τύπου CCD με δυνατότητα απεικόνισης άνω των 680.000 pixels. Επίσης, μπορεί να κάνει ψηφιακό zoom 10x, προκειμένου να σας δώσει το απαιτούμενο αποτέλεσμα. Η κάμερα διαθέτει επίσης δυνατότητα διασύνδεσης με οποιονδήποτε υπολογιστή μέσω της θύρας USB. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στο επίσημο site της Sony. Τέλος, όσον αφορά στην τιμή της, φαίνεται να βρίσκεται σε εξαιρετικά υψηλά επίπεδα, αφού αυτή τη στιγμή ανέρχεται στα 1.100 δολάρια!



ΦΟΡΗΤΟΣ MP3 PLAYER

CREATIVE LABS N64-0001 NOMAD II

DIGITAL AUDIO PLAYER

www.creative.com
info

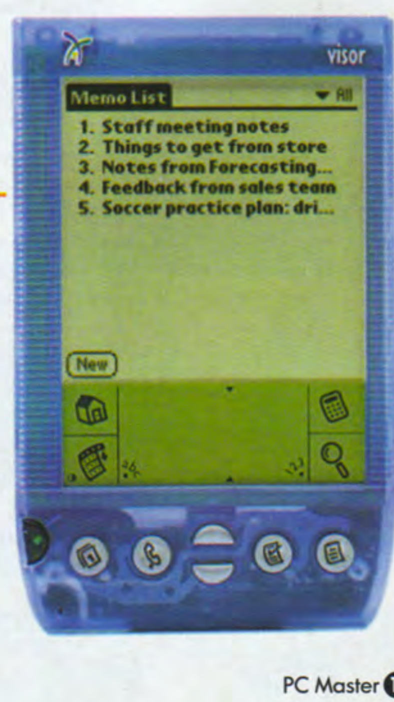
Την ποιοτική κατασκευή αυτού του πολύ καλού φορητού MP3 Player μας εγγυάται η γνωστή εταιρεία Creative Labs. Το N64-0001 NOMAD II διαθέτει 64MB μνήμης, ενώ σας δίνει τη δυνατότητα να απολαύσετε τα αγαπημένα σας τραγούδια για περισσότερο από μία ώρα. Εκτός από τα μουσικά κομμάτια τύπου MP3, η φορητή αυτή συσκευή μπορεί να αναπαράγει και αρχεία τύπου WMA (πρότυπο της Microsoft). Πρέπει, επίσης, να σημειώσουμε πως το N64-0001 NOMAD II μπορεί να αναβαθμίσει τη μνήμη του με την εισαγωγή ειδικών καρτών, ώστε να μπορείτε να απολαμβάνετε περισσότερα τραγούδια. Τέλος, είναι και ψηφιακός ραδιοφωνικός δέκτης FM και προσφέρει τη δυνατότητα να ακούτε ζωντανά τους αγαπημένους σας ραδιοφωνικούς σταθμούς.

ΦΟΡΗΤΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ

HANDSPRING VISOR DELUXE

HANDHELD PC

www.handspring.com
info

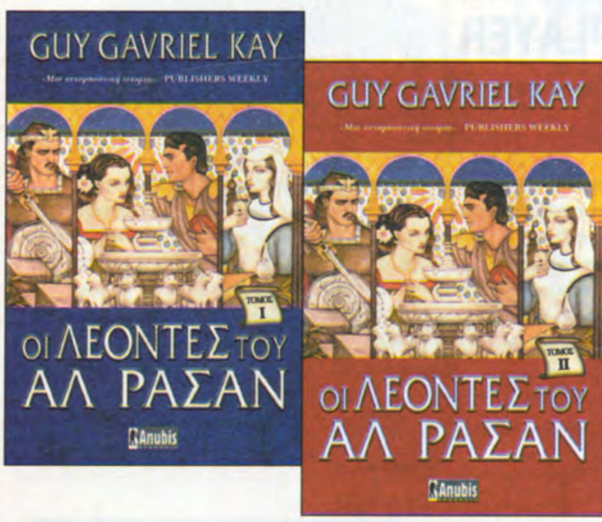


Το Visor Deluxe αποτελεί το νέο δημιούργημα της εταιρείας ανάπτυξης υπολογιστικών συστημάτων Handspring. Αναλυτικότερα το νέο handheld συμπεριλαμβάνει 8MB μνήμης με δυνατότητα επέκτασης στα 16MB και χρησιμοποιεί τον επεξεργαστή Dragonball EZ processor στα 16MHz της Motorola. Το λειτουργικό σύστημα που χρησιμοποιεί το φορητό υπολογιστικό σύστημα δεν είναι άλλο από το γνωστό Palm OS 3.1H, ενώ η οθόνη του συστήματος είναι LCD μονόχρωμη, 2-bit grayscale και μπορεί να απεικονίσει τέσσερις αποχρώσεις του γκρι. Η μέγιστη ανάλυση απεικόνισης της οθόνης περιορίζεται στα 160x160 pixels. Το Visor Deluxe μπορεί να συνδεθεί με υπολογιστές χρησιμοποιώντας τόσο τη θύρα USB όσο και τη σειριακή. Το λογισμικό που συνοδεύει το φορητό υπολογιστικό σύστημα είναι αρκετά πλούσιο και θα σας βοηθήσει να χρησιμοποιήσετε στο μέγιστο τις δυνατότητές του. Η τιμή της συσκευής ανέρχεται στα περίπου 200 δολάρια.

Master o



Ο Guy Gavriel Kay γεννήθηκε και μεγάλωσε στον Καναδά. Εδώ και χρόνια ζει στο Τορόντο και εργάζεται ως συγγραφέας και παραγωγός στο CBC Radio. Είναι πτυχιούχος Νομικής από το Πανεπιστήμιο του Τορόντο. Για τη συγγραφή των έργων του ταξιδεύει συχνά σε ολόκληρο τον κόσμο. Οι εκδόσεις Anubis έχουν εκδώσει στα ελληνικά τα έργα του, τα οποία απολαμβάνουν μεγάλης επιτυχίας, καθώς ο συγγραφέας θεωρείται από τους λίγους στο είδος του.



ΟΙ ΛΕΟΝΤΕΣ ΤΟΥ ΑΛ ΡΑΣΑΝ

Από τον κορυφαίο της λογοτεχνίας του φανταστικού Guy Gavriel Kay μια απολαυστική, επική περιπέτεια, που μιλά για βίαια πάθη, τη διχασμένη πίστη και έναν εμφύλιο πόλεμο.

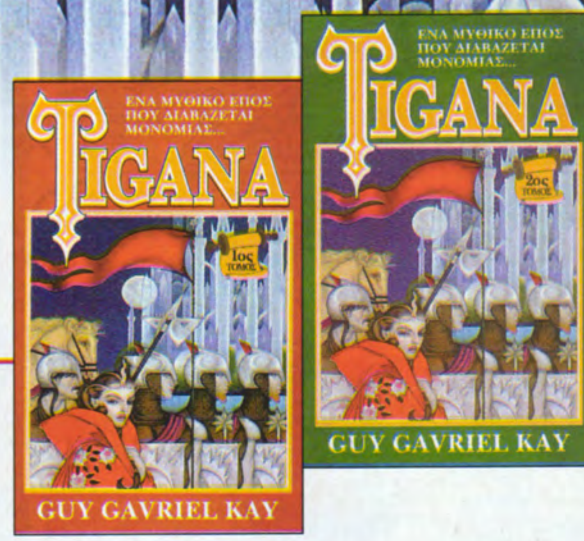
ΤΟ ΥΦΑΝΤΟ ΤΗΣ ΦΙΟΝΑΒΑΡ

Μια συναρπαστική τριλογία που έχει αποσπάσει διθυραμβικές κριτικές από τον παγκόσμιο τύπο, ενώ, όπως χαρακτηριστικά αναφέρει το περιοδικό Interzone: "είναι το μοναδικό έργο στο χώρο της φανταστικής λογοτεχνίας που θα μπορούσε να σταθεί επάξια δίπλα στον "Άρχοντα των Δαχτυλιδιών" του J.R.R. Tolkien.



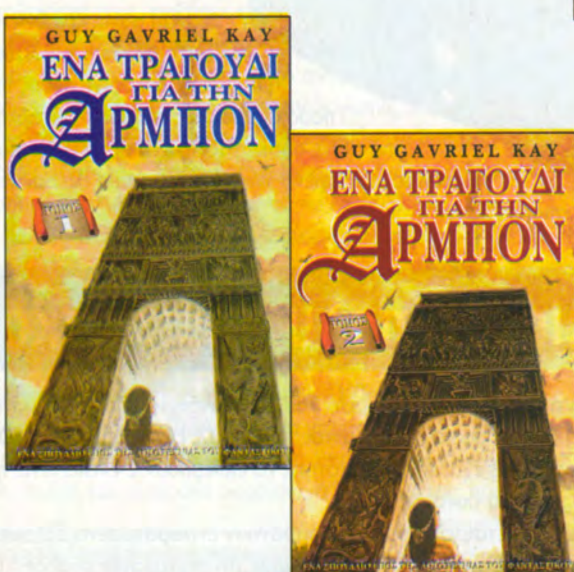
Για παραγγελίες χονδρικής επικοινωνήστε με τον κ. Βράιλα στα τηλέφωνα: 3801761, 3801487 ή στο fax: 3801487

F FANTASY



T I G A N A

Η μαγική αφήγηση μιας σκλαβωμένης χώρας που παλεύει για την ελευθερία της. Ένα εξαιρετικό βιβλίο επικής φαντασίας, όπου ζωντανεύουν οι μύθοι και η μαγεία ξεχύνεται για να μας τυλίξει.



Ε Ν Α   Τ Ρ Α Γ Ο Υ Δ Ι   Γ Ι Α   Τ Η Ν   Α Ρ Μ Π Ο Ν

Με το γνώριμο πια ύφος του, ο καταπληκτικός Guy Gavriel Kay δίνει έναν πλούσιο και περίτεχνο καμβά, στον οποίο απεικονίζονται με σπάνια λεπτομέρεια οι ψυχές των χαρακτήρων και η δαιμόνια πλοκή.

Για να παραγγείλετε τα βιβλία, συμπληρώστε το κουπόνι που θα βρείτε στις σελίδες του περιοδικού.

Πιστοί στο ραντεβού μας, συναντιόμαστε για άλλη μία φορά στη συγκεκριμένη στήλη. Πριν να ξεκινήσουμε την παρουσίαση των θεμάτων που απαρτίζουν τη στήλη "PC Matrix", πρέπει να σας υπενθυμίσουμε πως αυτή αποτελείται από τις ενότητες "PC Games", "PC Νέα" και "Net News". Από εδώ θα ενημερώνεστε για όλες τις εξελίξεις στο χώρο της πληροφορικής. Ας προχωρήσουμε, όμως, στα επιμέρους θέματα ανανεώνοντας το ραντεβού μας για τον επόμενο μήνα...

των Γιάννη (cRx) Τζιφή, crx@compupress.gr
Θανάση Αγγέλου, thanasis@compupress.gr

Xbox: Ερχεται...

Στην πρώτη επίσημη ανακοίνωση της τιμής, καθώς και της ημερομηνίας κυκλοφορίας του Xbox, προέβη πρόσφατα η Microsoft, μία ημέρα πριν από τα εγκαίνια της ετήσιας έκθεσης ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας E3. Αναλυτικότερα, το Xbox θα διατεθεί στην αγορά στις 8 Νοεμβρίου, οπότε και θα κάνει την πρώτη εμφάνισή του στα καταστήματα. Η τιμή του θα είναι 115.000 δραχμές, όσο και του PlayStation 2 της Sony.





Οι φιλοδοξίες των υπευθύνων της Microsoft είναι να πετύχουν πωλήσεις μεταξύ ενός και ενάμισι εκατομμυρίου συσκευών κατά την περίοδο των Χριστουγέννων. Το Xbox διαθέτει σκληρό δίσκο 10GB, DVD και δυνατότητα σύνδεσης με το Internet.

Τα παιχνίδια που είναι διαθέσιμα για το Xbox θα κοστίζουν περίπου 18.000 δραχμές και το τηλεχειριστήριο που θα μετατρέπει την κονσόλα σε DVD θα πωλείται στην τιμή των 14.500 δραχμών. Όσον αφορά τώρα στο www.xbox.com, πρόκειται για τον δικτυακό τόπο ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας που εγκαινιάστηκε πρόσφατα και στον οποίο οι επισκέπτες μπορούν να δουν πολλά screenshots από παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν στην παιχνιδομηχανή της Microsoft, αλλά και να διαβάσουν σχετικά άρθρα. Επίσης, στο εν λόγω Web site, οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να αντλήσουν πληροφορίες για όλα τα θέματα που αφορούν στην πολυαναμενόμενη κονσόλα της Microsoft, τόσο για το λογισμικό κομμάτι της όσο και για τα θέματα hardware της συσκευής.

Κλείνοντας, πρέπει να σημειώσουμε, με κάθε επιφύλαξη, ένα γεγονός το οποίο έχει ειπωθεί πολλές φορές και συνέβη και σε εμάς. Από κάποιο σημείο και έπειτα, όταν επισκεπτόμαστα τη συγκεκριμένη ιστοσελίδα, ο browser κολλούσε, κάτι που δεν συνέβαινε στους υπόλοιπους δικτυακούς τόπους. Ανεξάρτητα από αυτό, πρόκειται για ένα πολύ εντυπωσιακό και καλοσχεδιασμένο Web site, το οποίο θα πρέπει να επισκεφθείτε.

Yamaha YST M402 Ηχεία για πολύ απαιτητικούς



Πριν από μικρό χρονικό διάστημα, η γνωστή εταιρεία Yamaha λάνσαρε επίσημα και στην ελληνική αγορά τα νέα ηχεία της, τα οποία ονομάζονται YST M402. Εκτός από την πολύ ωραία και συμπαγή εμφάνισή τους έχουν τη δυνατότητα να εκπέμπουν 24watts RMS ηχητική δύναμη, την οποία θα νιώσετε μόλις τα δυναμώσετε.

Τα νέα δημιουργήματα της ιαπωνικής εταιρείας συμπεριλαμβάνουν ενσωματωμένα 3D surround εφέ που σας τοποθετούν στο κέντρο του ήχου, ενώ χρησιμοποιούν την τεχνολογία avanced active servo, η οποία βοηθά στην αύξηση της απόδοσης των μπάσων του ήχου. Τα YST M402 διαθέτουν τρεις διαφορετικούς ρυθμιστήρες, από τους οποίους μπορείτε να ορίσετε την ένταση από τα μπάσα, τα πρίμα και φυσικά τη συνολική ένταση του ήχου. Πρέπει να σημειώσουμε πως το πακέτο των εν λόγω ηχείων διαθέτει και υποδοχή στην οποία μπορείτε να συνδέσετε ακουστικά.

Οσον αφορά στην αισθητική και στο σχεδιασμό των ηχείων, βρίσκονται σε υψηλά επίπεδα, ενώ ταυτόχρονα προσφέρουν μεγάλη εργονομία και είναι φιλικά προς το χρήστη. Περισσότερες πληροφορίες, καθώς και εκτενέστερα στοιχεία για τα τεχνικά χαρακτηριστικά των ηχείων μπορείτε να βρείτε στο δικτυακό τόπο της ιαπωνικής εταιρείας.

Οι εντυπώσεις που μας δημιούργησαν τα YST M402 είναι άριστες και η τιμή τους είναι 22.300 δραχμές. Τα συνιστάμε ανεπιφύλακτα σε όλους λόγω της χαμηλής σχετικά τιμής και της υψηλής ποιότητας ήχου που διαθέτουν.

Ερευνα: Τα παιχνίδια στη ζωή μας

Η Interactive Digital Software Association (IDSA), εταιρεία που εκπροσωπεί άλλες εταιρείες ανάπτυξης παιχνιδιών, δημοσίευσε πρόσφατα μία έρευνα όπου διαφαίνεται ο ρόλος των παιχνιδιών στη ζωή του μέσου ανθρώπου. Σύμφωνα με την εν λόγω έρευνα που πραγματοποιήθηκε στις ΗΠΑ, μία τυπική οικογένεια χρησιμοποιεί τον υπολογιστή ή μία παιχνιδομηχανή, παίζοντας παιχνίδια επί περίπου 10 με 11 ώρες κάθε εβδομάδα.



Ο μέσος όρος που ξοδεύουν οι χρήστες για να παίξουν παιχνίδια στον υπολογιστή τους, ανέβηκε κατά μία ώρα από την περυσινή έρευνα που είχε διεξαγάγει η ίδια εταιρεία. Σύμφωνα με την ίδια έρευνα, σε κάθε νοικοκυριό στις ΗΠΑ αντιστοιχούν δύο κονσόλες παιχνιδιών και δυόμισι ηλεκτρονικοί υπολογιστές. Επίσης, παρατηρήθηκε πως ο αριθμός των χρηστών που παίζει on-line παιχνίδια έχει αυξηθεί ιδιαίτερα. Αρκεί να σημειώσουμε πως ποσοστό 24% χρησιμοποιεί υπολογιστή προκειμένου να λάβει μέρος σε διαδικτυακά παιχνίδια, ενώ το έτος 2000 ο αριθμός αυτός δεν ξεπερνούσε το 19%.

Οσον αφορά στα μηχανήματα που χρησιμοποιούν οι χρήστες για να παίξουν παιχνίδια, τα στατιστικά αναφέρουν πως 32% των Αμερικανών χρησιμοποιεί φορητά υπολογιστικά συστήματα, 5% personal digital assistants και 12% cell phones. O Douglas Lowenstein, πρόεδρος της εταιρείας IDSA, δήλωσε χαρακτηριστικά: "Τα παιχνίδια πλέον βρίσκονται παντού, στο σπίτι, στο Internet, στο σχολείο, στα PDA, ακόμη και μέσα στα αεροπλάνα". Κλείνοντας, πρέπει να σημειώσουμε πως η συγκεκριμένη έρευνα γνωστοποιήθηκε στο ευρύ κοινό κατά την ημέρα των εγκαινίων της Ε3. Τα αποτελέσματα της έρευνας έγιναν δεκτά με ενθουσιασμό από τους παρευρισκομένους, αφού για άλλη μία φορά φάνηκε η αύξηση του αριθμού των παιχνιδόφιλων.



Top ten

Αποτελέσματα αναγνωστών

1.	-	BALDUR'S GATE 2 (1) (BIOWARE)	★★★★★★ RPG
2.	↗	AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS (3) (MICROSOFT)	★★★★★★★ STRATEGY
3.	↗	DIABLO 2 (4) BLIZZARD)	★★★★★★★ RPG
4.	↘	ESCAPE FROM MONKEY ISLAND (2) (LUCAS ARTS)	★★★★★ ADVENTURE
5.	↗	FIFA 2001 (6) EA SPORTS)	★★★★★ SIMULATION
6.	↘	GRAND PRIX 3 (5) (MICROPOSE)	★★★★★★★ SIMULATION
7.	↗	THE LONGEST JOURNEY (8) FUNCOM)	★★★★★★★ ADVENTURE
8.	↗	THE SIMS (10) (MAXIS)	★★★★★★★ SIMULATION
9.	↘	HALF-LIFE (8) (SIERRA)	★★★★★★★★ ACTION
10.	↗	CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01 (7) (SPORTS INTERACTIVE)	★★★★★ SIMULATION

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

↗ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.

↘ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.

- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

Τα 5 καλύτερα games ανά κατηγορία

ADVENTURE/RPG
1. (1) BALDUR'S GATE 2
2. (3) DIABLO 2
3. (2) ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
4. (4) THE LONGEST JOURNEY
5. (5) ULTIMA IX: ASCENSION

ACTION
1. (1) HALF-LIFE
2. (2) QUAKE III ARENA
3. (3) SOLDIER OF FORTUNE
4. (4) METAL GEAR SOLID
5. (5) DEUS EX

SIMULATION
1. (2) FIFA 2001
2. (1) GRAND PRIX 3
3. (4) THE SIMS
4. (3) CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01
5. (5) SEGA GT

STRATEGY
1. (1) AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
2. (2) STARCRAFT/BROOD WAR
3. (-) TROPICO
4. (-) DESPERADOS
5. (5) CIVILIZATION: CALL TO POWER

Top 10 καταστήματος

1. B17 Gunner
2. Pearl Harbor
3. Black & White
4. MYST III
5. Sega GT
6. Atlantis Lost Empire
7. Eurofighter Tyfoon
8. Tropico
9. Desperados
10. Erotica Island

Αυτό το μήνα το Computer Games Club ήταν το μόνο κατάστημα που συνεργάστηκε μαζί μας για την κατάρτιση αυτού του Top Ten.

flash

Το ξέρατε ότι ο γίγαντας των video games είναι η Nintendo: Από το 1989, όταν κυκλοφόρησε το πρώτο GameBoy, μέχρι σήμερα περισσότεροι από 120 εκατομμύρια άνθρωποι έχουν αγοράσει κονσόλα της γνωστής εταιρείας. Μάλιστα η Nintendo έχει τόσο μεγάλη επιρροή στους Ιάπωνες ώστε καταφέρνει και κανονίζει τις τάσεις της μόδας. Μόλις ανακοινώθηκε στην Ιαπωνία η κυκλοφορία του νέου Game Boy Advance - μία διαφανής κόκκινη παιχνιδομηχανή - έγινε χαμός. Οι Ιάπωνες (γνωστά fashion fictims) έπεσαν στην παγίδα και έκαναν τη ζωή τους άνω κάτω. Ουρές στα μαγαζιά ηλεκτρονικών και όχι μόνο, αφού άλλαξαν ακόμα και την γκαρνταρόμπα τους με σκοπό να ταιριάζει με το νέο τους Nintendo.

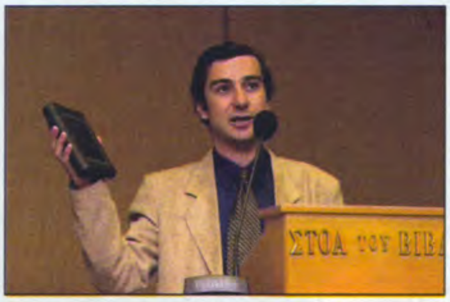
Το πιο γρήγορο σε πωλήσεις video game στην Ευρώπη είναι το Pokemon. Οι δύο νέοι τίτλοι, Pokemon Gold και Pokemon Silver, στο πρώτο μόλις σαββατοκύριακο κυκλοφορίας τους πούλησαν 1.000.000 κομμάτια. Έσπασαν όπως ήταν λογικό όλα τα ρεκόρ και τα καταστήματα παρομοίασαν τις πωλήσεις σαν "τυφώνα ζήτησης". Οι τίτλοι Pokemon Gold και Pokemon Silver για το GameBoy διπλασίασαν τις πωλήσεις του τίτλου Pokemon Yellow, το οποίο έσπασε το δικό του ρεκόρ δίνοντας 500.000 τεμάχια την ίδια περίοδο. Με ένα cartoon και καλό promo όλα γίνονται!

e-books στην Ελλάδα

Η ανάπτυξη της τεχνολογίας τα τελευταία χρόνια έχει επιφέρει αλλαγές στην καθημερινή ζωή, αφού σταδιακά πολλά πράγματα που μέχρι και πριν από λίγα χρόνια θεωρούνταν δεδομένα, αντικαθίστανται από νέα, πηγή των οποίων είναι η σύγχρονη τεχνολογία. Η αλλαγή αυτή δεν θα μπορούσε παρά να επεκταθεί σε όλους τους τομείς, ακόμη και στα βιβλία. Ενώ η μορφή τους θεωρείται δεδομένη επί αιώνες, βλέπουμε να αλλάζουν και να ακολουθούν τις απαιτήσεις, αλλά και τις δυνατότητες των νέων τεχνολογιών της εποχής μας. Πριν να επεκταθούμε περισσότερο, κρίνουμε απαραίτητο να σημειώσουμε το διαχωρισμό ανάμεσα στα αναλογικά και στα ψηφιακά βιβλία. Τα ψηφιακά βιβλία ονομάζονται e-books και τα αναλογικά p-books. Τα e-books ουσιαστικά δεν είναι τίποτα περισσότερο από αρχεία υπολογιστών στα οποία περιέχονται όλες οι πληροφορίες ενός αναλογικού βιβλίου, καθώς και πληροφορίες σχετικά με τη μορφοποίησή του. Η προμήθεια τέτοιων εντύπων μπορεί να γίνει με μεγάλη ευκολία από ηλεκτρονικά βιβλιοπωλεία του Διαδικτύου, ενώ η ανάγνωσή τους σε οποιοδήποτε υπολογιστικό σύστημα, ανεξαρτήτως του αν αναφερόμαστε σε επιτραπέζιο υπολογιστή, φορητό ή συσκευή PDA. Παρά το γεγονός πως η ανάπτυξη των ηλεκτρονικών βιβλίων, τόσο στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό, βρίσκεται ακόμη σε πρώιμο στάδιο, οι μέχρι τώρα ενδείξεις μάς προϊδεάζουν για την περαιτέρω ανάπτυξη και επιτυχία τους. Αρκεί να σημειώσουμε πως συγγραφείς μεγάλου βεληνεκούς, όπως ο Stephen King, έχουν αρχίσει να δημοσιεύουν τα έργα τους σε ηλεκτρονική πλέον μορφή. Παράλληλα, μεγάλες εταιρείες πληροφορικής εισήλθαν στο χώρο των e-books, ενώ έντονη δραστηριότητα παρατηρείται σε πολλούς τομείς που σχετίζονται με αυτά.



Από αριστερά: Μενέλαος Δασκαλάκης, γ. διευθυντής Compupress, Λουκία Ταλιαδώρου, διευθύντρια marketing Compupress και Γιάννης Πατρίκος, Τεχνικός διευθυντής Digicon.



Όσον αφορά στο ηλεκτρονικό βιβλίο στην Ελλάδα, πρέπει να σημειώσουμε πως ανάμεσα στις εταιρείες που εισήλθαν δυναμικά στο χώρο είναι και η Compupress, η οποία πρόσφατα συμμετείχε στα εγκαίνια λειτουργίας του e-Bookshop. Το e-Bookshop ξεκίνησε την επίσημη λειτουργία του την 1η Μαΐου 2001 και αποτελεί κλάδο της εταιρείας Digital Content σε συνεργασία με την Compupress. Το e-Bookshop αποτελείται από ένα σύνολο υπηρεσιών, στόχος των οποίων είναι η εισαγωγή και η καθιέρωση στην ελληνική αγορά μίας νέας τεχνολογικής εφαρμογής, η οποία ενδέχεται να επιδράσει καθοριστικά στον τρόπο παραγωγής και διανομής ενός παραδοσιακού αγαθού, όπως είναι το βιβλίο.

Στη συνέντευξη Τύπου που δόθηκε στις 7 Μαΐου στην αίθουσα της Φιλεκπαιδευτικής Εταιρείας στη Στοά του Βιβλίου, παρουσιάστηκε στο ελληνικό κοινό και επίσημα το e-Bookshop. Η παρουσίαση του νέου δικτυακού τόπου, (www.e-bookshop.gr) από τον οποίο οι επισκέπτες μπορούν να αντλούν πληροφορίες, καθώς και να αγοράζουν δικτυακά τα βιβλία της αρεσκείας τους, έγινε από τον κ. Δασκαλάκη, τον κ. Πατρίκο και την κ. Ταλιαδώρου. Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης, έγιναν γνωστές οι υπηρεσίες που παρέχει το e-Bookshop στο κοινό, καθώς και οι περαιτέρω στόχοι στης εταιρείας στο μέλλον.

Αξίζει να σημειώσουμε πως στη διάρκεια της παρουσίασης δόθηκε ιδιαίτερη έμφαση και έγινε εκτενής ανάλυση στο ζήτημα των πνευματικών δικαιωμάτων των εν λόγω βιβλίων, καθώς και στους τρόπους διαφύλαξής τους. Επίσης, η Digital Content, σε συνεργασία με τη WorldPay Inc., προσφέρει ένα ασφαλές (secure) περιβάλλον για on-line clearance των πιστωτικών καρτών.

Αναλυτικότερα, τα ηλεκτρονικά βιβλία έχουν δημιουργηθεί με το Acrobat Writer, γεγονός που επιτρέπει σε κάθε συγγραφέα να περιορίσει τις δυνατότητες που έχει ο αναγνώστης πάνω σε αυτά. Δηλαδή, ο συγγραφέας μπορεί εκ των προτέρων να ορίσει αν ο αναγνώστης θα μπορεί να μετατρέψει το βιβλίο ή αν θα έχει τη δυνατότητα να εισαγάγει τις δικές του σημειώσεις σε αυτό. Τέλος, πρέπει να πούμε πως το ηλεκτρονικό βιβλίο παρέχει πολλές επιπλέον δυνατότητες που δεν έχει το αναλογικό, όπως το γεγονός πως είναι φορητό και η δυνατότητα να συμπεριλάβει υποσημειώσεις με μορφή φωτογραφιών ή ακόμα και βίντεο.

Die Hard Nakatomi Plaza

Στις αρχές του Μαΐου, η Fox Interactive ανακοίνωσε τη συνεργασία της με τη Vivendi Universal, της οποίας απώτερος στόχος είναι η δημιουργία και η κυκλοφορία πολλών τίτλων με την επωνυμία της Sierra Studios. Ενας τίτλος του οποίου η δημιουργία ανακοινώθηκε είναι το Die Hard: Nakatomi Plaza. Παρά το γεγονός πως καμία περαιτέρω λεπτομέρεια για τον τίτλο δεν ανακοινώθηκε, έγινε γνωστό πως το νέο μέρος της σειράς θα είναι ένα first-person shooter, το οποίο θα βασίζεται στους προηγούμενους τίτλους. Στο παιχνίδι Die Hard: Nakatomi Plaza θα πρωταγωνιστεί ο γνωστός ηθοποιός Bruce Willis, ενώ τα screenshots που καταφέραμε να βρούμε προϊδεάζουν για τα καταπληκτικά γραφικά που θα ενσωματώνει το παιχνίδι. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στο δικτυακό τόπο των προαναφερόμενων εταιρειών. Κλείνοντας, πρέπει να σημειώσουμε πως από τους εν λόγω δικτυακούς τόπους μπορείτε να κατεβάσετε και αρχεία βίντεο τα οποία θα σας δώσουν εκτενέστερη γεύση τόσο για τα γραφικά όσο και για τη μουσική επένδυση του αναμενόμενου παιχνιδιού.



Electronic Entertainment Expo (E3)

και... τα μυαλά στα κάγκελα

Το E3 show για τη βιομηχανία των video και PC games είναι η κορυφαία διοργάνωση. Η αφρόκρεμα του χώρου, έμποροι, διανομείς, προγραμματιστές, δημοσιογράφοι, επενδυτές και στελέχη εταιρειών από πολλές χώρες θα βρίσκονται εκεί. Οι Microsoft, Nintedo, Sony Computer Entertainment και άλλοι "γίγαντες" θα παρουσιάσουν τα νέα θαύματά τους. Βετεράνοι, όπως ο Sid Meier, θα συμμετέχουν σε συζητήσεις και περίπου 750 games, τα μισά εκ των οποίων θα είναι για υπολογιστές και θα κάνουν την παρθενική εμφάνισή τους. Η έκθεση φέτος γίνεται στο Los Angeles, στις 16-19 Μαΐου, αλλά -δυστυχώς- τη στιγμή που γράφονταν αυτές οι γραμμές δεν είχε ξεκινήσει ακόμα ώστε να σας έχουμε περισσότερες πληροφορίες (κάτι που θα γίνει, βέβαια, στο επόμενο τεύχος). Αυτό που μπορούμε να κάνουμε, όμως, είναι να σας αποκαλύψουμε κάποια στοιχεία έτσι ώστε να πάρετε μία γενική ιδέα.

Καταρχήν, ο κυριότερος στόχος της έκθεσης είναι να βρεθούν μέθοδοι ώστε να προσδιοριστεί αυτό ακριβώς που θέλει η αγορά (εμείς δηλαδή) και να ερευνηθούν τα επόμενης γενιάς games, online games και κονσόλες. Οι παιχνιδομηχανές είναι το δυνατό σημείο της E3 2001, καθώς παρουσιάζονται νέα μοντέλα αλλά και πολλά games, τα οποία οι τυχεροί που θα βρεθούν εκεί θα έχουν την ευκαιρία να παίξουν για πρώτη φορά. Για να γίνουμε, όμως, πιο συγκεκριμένοι, οι περίπου 450 εταιρείες που θα βρεθούν στο show αντιπροσωπεύουν τις ακόλουθες αγορές:

- On-line ψυχαγωγία και τεχνολογίες
- Ψυχαγωγικό και εκπαιδευτικό software
- Περιφερειακά για games και PC
- Κονσόλες
- Multimedia
- Software ειδικού ενδιαφέροντος

Οπως καταλαβαίνετε, το show δεν περιορίζεται αυστηρά στην αγορά των παιχνιδιών (αν και εκεί πέφτει το μεγαλύτερο βάρος), αλλά γενικότερα στην ψυχαγωγία μέσα από τους υπολογιστές. Αναλύονται όλες οι πτυχές της συνεχώς εναλλασσόμενης αγοράς και της ζωής με τα PCs. Για παράδειγμα, ένα από τα πολλά συνέδρια που θα διεξαχθούν στο τετραήμερο έχει ως θέμα τη "Ζωή στο Διαδίκτυο". Υπάρχουν άνθρωποι που περνάνε πολλές ώρες της ημέρας μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή. Το Internet έχει αλλάξει τον τρόπο εργασίας (στη χώρα μας δεν είναι τόσο έντονο αυτό το φαινόμενο ακόμα!) και τώρα αλλάζει και τον τρόπο παιχνιδιού. Οταν το on-line gaming διαρκεί επτά ημέρες την εβδομάδα, 24 ώρες την ημέρα, οι άνθρωποι της βιομηχανίας πρέπει να είναι έτοιμοι. Σκοπός είναι να "ανατεθούν" οι υπευθυνότητες και να βρεθούν οι ευκαιρίες που δίνει το Internet στο gaming ώστε να υπάρχει συνεχής εξέλιξη και να μη χαθεί χρόνος (και χρήμα, βέβαια). Η συγκεκριμένη έκθεση ελκύει μόνο επαγγελματίες του χώρου και συνεχώς μεγαλώνει σε συμμετοχές και κύρος. Μην ξεχνάτε, άλλωστε, πως η βιομηχανία παιχνιδιών έχει παρουσιάσει μία αύξηση της τάξης του 100% στις πωλήσεις την τελευταία τριετία. Το μέλλον, λοιπόν, είναι εδώ... Δείτε το!



ΜΟΥ ΛΕΙΠΕΙΣ



www.white.ea.com

www.black.ea.com

ΤΑ ΧΑΛΑΜΕ

Find out who you really are.

LIONHEAD STUDIOS

Με κάθε αγορά Black & White παίρνετε ως δώρο ένα CU, το νέο σύστημα επικοινωνίας απο την Panafon - Vodafone.

* Η προσφορά αναφέρεται στο πακέτο σύνδεσης αξίας € 14.67 - 5.000 δρχ. (συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ)

Δώρο ένα CU*

CU: ΣΥΣΤΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

CDMEDIA

ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA
ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ 1Α, ΚΗΦΙΣΙΑ 14562, ΑΘΗΝΑ, 1A GEORGANTA STREET, KIFISIA 14562, ATHENS, GREECE
ΤΗΛ:6233900, FAX:6233904, E-MAIL:cdmedia@cdmedia.gr

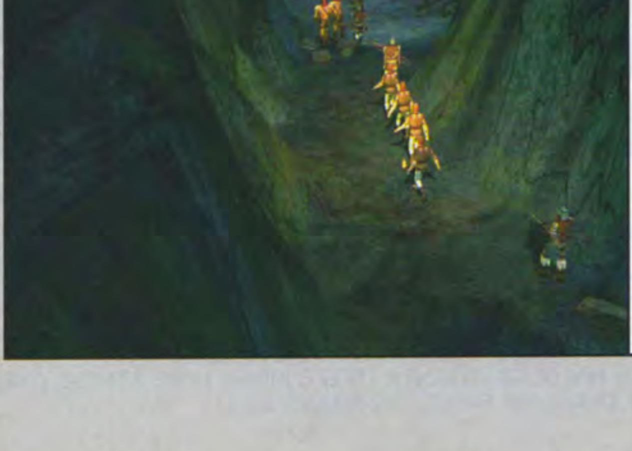
Escape from Alcatraz... Θα τα καταφέρετε;



Βρισκόμαστε στο "Βράχο", μία από τις ασφαλέστερες φυλακές όλων των εποχών. Με 125 φρουρούς να αντιστοιχούν σε 30 μόλις κατάδικους μάλλον η ζυγαριά δεν γέρνει προς το μέρος μας. Συγκρατούμενοί μας είναι μερικοί από τους χειρότερους εγκληματίες της Αμερικής (Al Capone, Machinegun Kelly). Σύμφωνα με την ιστορία, από το Αλκατράζ δοκίμασαν να αποδράσουν 39 άνθρωποι χωρίς επιτυχία (τρεις χάθηκαν και είναι βέβαιο ότι πνίγηκαν, ενώ υπάρχει και ο μύθος του ενός που τα κατάφερε). Η φυλακή έκλεισε το 1963 εξαιτίας των απάνθρωπων συνθηκών που επικρατούσαν. Το Escape from Alcatraz μας παρουσιάζει τι θα γινόταν αν για κάποιον λόγο η φυλακή λειτουργούσε ακόμα. Εννοείται πως οι συνθήκες έχουν αλλάξει και θα έχουμε να αντιμετωπίσουμε σύγχρονα συστήματα ασφαλείας, αλλά την ίδια, παλιά, καλή αυστηρότητα του Βράχου. Θα καταφέρουμε, λοιπόν, να ξεπεράσουμε όλα τα εμπόδια και να αποδράσουμε; Τα πράγματα μπορεί να φαίνονταν εύκολα στην ταινία (όσοι νομίζετε ότι θα ακολουθήσετε την ίδια τακτική, απλώς ξεχάστε το), εδώ όμως δεν είναι τα ίδια. Σε αυτό το real time strategy action game της CDV Software απαιτούνται ιδιαίτερες τεχνικές, καλή στρατηγική και απόλυτη αυτοσυγκέντρωση. Σκοπός είναι να ελευθερωθούν "ποντικοί", με ιδιαίτερες ικανότητες ο καθένας, από διαφορετικές φυλακές υψίστης ασφαλείας, έτσι ώστε να ενώσουν τις δυνάμεις τους και να ελευθερώσουν τον αρχηγό από το Αλκατράζ. Είναι αδύνατον να αποδράσουμε από τον Βράχο χωρίς βοήθεια! Φυσικά, θα πρέπει να μελετηθούν οι βάρδιες των φρουρών, τα μέτρα ασφαλείας κάθε φυλακής αλλά και τα καιρικά φαινόμενα πριν από το σχεδιασμό κάθε απόδρασης. Τα πάντα παίζουν σημαντικό ρόλο σε αυτό το ρεαλιστικότατο game, και πάνω απ' όλα ο χρόνος. Η ανώτερη μηχανή γραφικών και ο πολύ καλός ήχος θα μας κρατήσουν για ακόμα περισσότερες ώρες κολλημένους στην οθόνη. Ενα παιχνίδι για "γεννημένους εγκληματίες" που θα κυκλοφορήσει το φθινόπωρο του 2001. Ετοιμάστε τις λίμες!

Myth II: Green Berets... ετοιμαστείτε για μάχη





Ξεχάστε τα κάστρα, τα σπαθιά και τη μαγεία των προηγούμενων τίτλων. Η TAKE2 ανακοίνωσε (στο E3 show) πως ανοίγει ένα νέο κεφάλαιο στη μεγάλη σειρά παιχνιδιών. Το καλοκαίρι θα κυκλοφορήσει ο νέος τίτλος που θα χρησιμοποιεί τη μηχανή του MYTH II, αλλά το σενάριο θα ξεφεύγει από το μεσαιωνικό χαρακτήρα του και θα εξελίσσεται σε εχθρικές ζούγκλες με μοντέρνες μάχες. Πρόκειται για ένα squad-based παιχνίδι τακτικής, που μας μεταφέρει στα πυκνά τροπικά δάση της Νοτιοανατολικής Ασίας (μήπως σας θυμίζει κάτι από Βιετνάμ;), όπου θα πρέπει να σχεδιάσουμε με χειρουργική ακρίβεια κάθε επίθεσή μας. Θα πρέπει να εισχωρήσουμε πίσω από τις γραμμές του εχθρού, μέσα από φυτείες ρυζιού, υπόγεια τούνελ και χωριά (τελικά, μάλλον θυμίζει Βιετνάμ). Οι μονάδες που θα έχουμε στη διάθεσή μας είναι ελεύθεροι σκοπευτές, πυροβολητές, ελικόπτερα και ειδικές δυνάμεις, ενώ τα όπλα είναι χειροβομβίδες, όλμοι και τα γνωστά ημιαυτόματα M16. Μέσα από δέκα αποστολές θα πρέπει να απελευθερώσουμε αιχμαλώτους, να εντοπίσουμε επιζώντες και, βέβαια, να προκαλέσουμε όσο το δυνατόν περισσότερες ζημιές στον εχθρό.

Ενα αρκετά καλό παιχνίδι, με τη δοκιμασμένη συνταγή των προηγούμενων τίτλων της σειράς και μία μείξη από Army Men και Commandos. Χαρακτηριστικό είναι πως στο CD των Green Berets η TAKE2 θα συμπεριλάβει και το αυθεντικό MYTH II (κάτω φωτογραφία), προφανώς για να τονίσει τις διαφορές των δύο παιχνιδιών. Οι πολεμοχαρείς gamers όλου του κόσμου τρίβουν τα χέρια τους, καθώς πρόκειται για ένα καθαρόαιμο war game με πολύ αίμα. Για περισσότερα θα πρέπει να περιμένουμε μέχρι την κυκλοφορία του τίτλου στη χώρα μας.

Ο Νίκος Κακλαμανάκης σερφάρει και στο Internet

Ο χρυσός Ολυμπιονίκης Νίκος Κακλαμανάκης έχει τη δική του ιστοσελίδα (www.kaklamanakis.gr) στο Διαδίκτυο. Το site, που έχει δημιουργηθεί από το 1996, έχει περισσότερους από 20.000 επισκέπτες με μέσο όρο παραμονής τα δέκα λεπτά. Πρόκειται για ένα εντυπωσιακό νούμερο για τα ελληνικά δεδομένα. Μέσα στη σελίδα θα βρούμε οτιδήποτε έχει να κάνει με τη ζωή του αθλητή. Υπάρχει το βιογραφικό του, όπως και το πλήρες αγωνιστικό πρόγραμμά του για τους πωρωμένους. Δεν τίθεται θέμα για το εντυπωσιακό φωτογραφικό υλικό που διατίθεται στη σελίδα. Οσοι θέλουν, μπορούν να επικοινωνήσουν με το δύο φορές παγκόσμιο πρωταθλητή και να ρωτήσουν πράγματα γύρω από τα μυστικά του αθλήματος. Η σελίδα ανανεώνεται συνεχώς και οι φανατικοί θα έχουν την ευκαιρία να μάθουν πρώτοι απ' όλους τα νέα. Γενικότερα πρόκειται για μία σελίδα που θα φανεί πολύ χρήσιμη και στους λάτρεις του αθλήματος, καθώς περιέχει πολλά ενδιαφέροντα links που έχουν να κάνουν με την ιστιοπλοΐα. Οσοι είστε "μέσα" στο άθλημα και θέλετε να μάθετε τα μυστικά, απλώς ρωτήστε τον Ελληνα πρωταθλητή και πού ξέρετε, ίσως κάποια μέρα αποκτήσετε και εσείς το δικό σας site.





Nokia & Loki Software: Συνεργασία γιγάντων!

Οταν η μεγαλύτερη εταιρεία κινητής τηλεφωνίας συνεργάζεται με την επίσης μεγαλύτερη εταιρεία στην παραγωγή Linux παιχνιδιών, εμείς απλώς προσκυνάμε, μαζεύουμε λεφτά και περιμένουμε να δούμε το αποτέλεσμα. Στα μέσα Μαΐου οι δύο εταιρείες ανακοίνωσαν τη συνεργασία τους στην παραγωγή παιχνιδιών. Συγκεκριμένα, η Loki (Tribes 2, SimCity3000) θα ξεκινήσει την παραγωγή Linux games που θα είναι διαθέσιμα στο Nokia Media Terminal. Το τελευταίο είναι μία από αυτές τις "συσκευές του Διαβόλου", που συνδυάζουν τεχνολογία DVB (Digital Video Broadcast), σύνδεση στο Διαδίκτυο, gaming και video recorder. Σκοπός των δύο εταιρειών είναι να ανοίξουν το δρόμο για περισσότερα Linux games στην "άνεση του σαλονιού". Τα παιχνίδια της Loki θα είναι ήδη εγκατεστημένα στο Media Terminal και θα περιμένουν να τα τερματίσετε περίπου στα τέλη του φθινοπώρου, όταν υπολογίζουμε πως θα έρθει στη χώρα μας. Χαρακτηριστικό είναι πως για να επιτύχουν μεγαλύτερες πωλήσεις, οι δύο εταιρείες θα παράγουν και παιχνίδια που θα "κυκλοφορούν" ελεύθερα στις ιστοσελίδες τους. Δυστυχώς (πάντα υπάρχει και ένα δυστυχώς), δεν έχει ανακοινωθεί ακόμα η τιμή, η οποία μάλλον θα είναι λιγάκι "τσιμπημένη". Ιδωμεν!







Η άμμος θα αλλάξει χρώμα.
Persian Wars
Στρατηγική και Περιπέτεια βασισμένη στο περίφημο μύθο των 1001 Νύχτες
Οι 3 μεγάλες φυλές της ερήμου οι Αμαζόνες, οι Βεδουίνοι και οι Ghouls παλεύουν μεταξύ τους προκειμένου να βρουν το μαγικό δακτυλίδι του Σολομώντα.
Εσείς θα ενσαρκώσετε τον Sindbad ένα αδίστακτο μισθοφόρο πολεμιστή ο οποίος έχει ως μοναδικό στόχο να βρει το δακτυλίδι. Ο Sindbad δεν θα διστάσει ακόμα και να προδώσει προκειμένου να αποκτήσει πλούτη και δόξα.
CD Rom PC - Κυκλοφορεί : Μάϊο 2001.
http://persianwars.cryogame.com
• 90 διαφορετικές μονάδες
• 50 ξόρκια
• 250 κτίρια και αντικείμενα
• Πάνω από 90 αποστολές
cryo
kKa
CD MEDIA
ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA
ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ 1Α, ΚΗΦΙΣΙΑ 14562, ΑΘΗΝΑ, 1A GEORGANTA STREET, KIFISIA 14562, ATHENS, GREECE
ΤΗΛ:6233900, FAX:6233904, E-MAIL:cdmedia@cdmedia.gr
www.cdmedia.gr

του Derek dela Fuente

FLY! II

(Gathering of Developers/Terminal Reality)

Ενα flight sim που ξεχωρίζει



Η Gathering of Developers είναι μία από τις πλέον γνωστές εταιρείες στο χώρο των flight simulation games και το παιχνίδι της Fly! πήγε πολύ καλά σε όλο τον κόσμο. Τώρα, λοιπόν, ήρθε η ώρα για το sequel Fly! II. Είχα την τύχη να βρεθώ στα εργαστήρια παραγωγής του τίτλου, όπου μίλησα με τον Brendan Goss, τον επικεφαλής της ομάδας παραγωγής.

"Όλοι στη δημιουργική ομάδα έχουν παρελθόν στα flight sims. Πολλοί μάλιστα έχουν παρελθόν αεροπόρου", ήταν τα πρώτα λόγια του Goss. "Η ομάδα αποτελείται από 14 άτομα: 6 προγραμματιστές, 6 γραφίστες και 2 παραγωγούς. Σημαντικό ρόλο παίζει η συνδρομή στο σχεδιασμό της Terminal Reality, ο πρόεδρός της δεν είναι τυχαία σύμβουλος τεχνολογίας στο σχεδιασμό του παιχνιδιού. Πιστεύω ότι έχουμε συγκεντρώσει τους καλύτερους ανθρώπους του χώρου και όχι μόνο στην ομάδα αλλά και στο τεράστιο σύστημα υποστήριξης που έχει αναπτυχθεί με τη βοήθεια των κατασκευαστών, των αερολιμενικών υπηρεσιών και των χειριστών των αεροσκαφών. Ολα αυτά συμβαίνουν βέβαια γιατί θέλουμε να

Θέλουμε να δώσουμε στον κόσμο ένα εκπληκτικό παιχνίδι, άλλωστε αυτό είναι το ζητούμενο όταν σχεδιάζεις PC games.

δώσουμε στον κόσμο ένα εκπληκτικό παιχνίδι, άλλωστε αυτό είναι το ζητούμενο όταν σχεδιάζεις PC games: φτιάχνεις παιχνίδια για τον κόσμο, στα μέτρα δηλαδή του απλού παίκτη."

Εριξα τον Goss αμέσως στα βαθιά ρωτώντας αν έλαβαν υπόψη τη διαρκή πτώση που παρουσίασε η αγορά των flight sims τα τελευταία χρόνια, αν αντίθετα με τους περισσότερους developers, εκείνοι έθεσαν στην υπηρεσία τους την καινούρια τεχνολογία γραφικών και αν ανέπτυξαν το on-line multiplayer mode: "Τα τελευταία χρόνια το PC gaming παρουσιάζει πτωτικές τάσεις προς όφελος των 'παιχνιδομηχανών' και κυρίως λόγω της εμφάνισης των Playstation 1 & 2. Οι περισσότεροι σχεδιαστές παιχνιδιών χάνουν τον καιρό τους προσπαθώντας να φτιάξουν projects για τις πλατφόρμες αυτές, αγνοώντας τις περιορισμένες δυνατότητές τους λόγω της εμπορικότητάς τους. Δυστυχώς, το development των flight sims απαιτεί μεγάλο χρόνο και η ανταγωνιστική αγορά στις κονσόλες δεν επιτρέπει την απουσία μίας εταιρείας από το προσκήνιο για τόσο μεγάλο διάστημα. Ετσι, οι developers καταφεύγουν σε τίτλους που σχεδιάζονται γρήγορα για να μη χάνουν την επαφή με το καταναλωτικό κοινό. Εμείς εδώ σχεδιάζουμε έναν υψηλής ποιότητας εξομοιωτή πτήσεων και, σίγουρα, όταν θέλεις να εκμεταλλευτείς την πλέον σύγχρονη 3D τεχνολογία δεν ανησυχείς για οποιαδήποτε καθυστέρηση. Στο 'FLY! II', ενσωματώνεται για πρώτη φορά σε τίτλο ο scenery editor. Χωρίς υπερβολή, σε πέντε λεπτά το πολύ, έχετε στήσει το δικό σας ιδανικό κόσμο και έχετε φτιάξει το προσωπικό αεροσκάφος σας όπως ακριβώς θέλετε. Αυτό, όμως, που κάνει το 'FLY! II' ξεχωριστό είναι ότι οι πτήσεις γίνονται για κάποιο σκοπό: κατάσβεση πυρκαγιών σε δάση, διάσωση μελών ορειβατικών αποστολών κ.λπ.

Οσο για τα γραφικά δεν μπορώ να επεκταθώ σε λεπτομέρειες της μηχανής γραφικών που χρησιμοποιήσαμε, αλλά σας διαβεβαιώνω ότι θα θέσει τα μελλοντικά στάνταρ στο σχεδιασμό υψηλής πιστότητας γραφικών."



Επειτα από όσα μου είπε ο Brendan Goss είχε έρθει ώρα να δω το ίδιο το παιχνίδι. Πολύ καλό! Με αρκετά νέα αεροδρόμια από όλο τον κόσμο: Νέα Υόρκη, Λος Αντζελες, Σαν Φρανσίσκο, Χονγκ Κονγκ, Ντένβερ, Λονδίνο, Παρίσι, Βανκούβερ, Κάλγκαρι, ακόμη και το Ακρωτήριο Κένεντι υπάρχει ως χώρος δοκιμαστικών πτήσεων. Οσο για τα αεροπλάνα που έχει ο παίκτης στη διάθεσή του εκπλήσσει η ομοιότητά τους με τα πραγματικά, αποτέλεσμα της συνεργασίας των παραγωγών με τους κατασκευαστές αεροσκαφών, και φυσικά είναι περισσότερα από κάθε άλλη φορά! Ενδεικτικά αναφέρω τα: Pilatus PC12, ένα από τα πλέον δημοφιλή στους φανατικούς των flight sims αεροπλάνα, Cessna C172, Hawker XP800, Boeing 777 Jumbo Jet, Raytheon King Air 200 και το ελικόπτερο Bell 407.

Το παιχνίδι χωρίζεται σε δύο gaming modes. Το πρώτο είναι το simulation, όπου απλώς επιλέγετε ένα αεροπλάνο της αρεσκείας σας και πετάτε σε όλον τον κόσμο, προσγειώνεστε και απογειώνεστε όταν και όπου θέλετε, και το δεύτερο είναι το adventure, όπου σας ανατίθεται μία αποστολή που πρέπει να εκτελέσετε, π.χ., διάσωση και μεταφορά τραυματιών. Και στα δύο αυτά modes υπάρχει δυνατότητα για multiplayer σε split οθόνη, LAN ή μέσω Internet.

Οσο για τους αρχάριους παίκτες είναι ιδιαίτερα εύκολο να μάθουν το χειρισμό του αεροπλάνου, ενώ για οποιαδήποτε δυσκολία το λεπτομερές μενού Help του παιχνιδιού θα έχει κάποια απάντηση. Τέλος, αξίζει να αναφερθεί ότι το "FLY! II" ως εφαρμογή δεν θα είναι ιδιαίτερα βαρύ, επομένως θα αποδίδεται και από πιο μέτρια μηχανήματα.

Ιδιαίτερα εντυπωσιακό, αν και βρίσκεται ακόμη στο μέσο της διαδικασίας παραγωγής.

HIDDEN & DANGEROUS 2

(Take2 Games/Illusion)

Η μετάλλαξη του Hidden & Dangerous I



Ηδη έχουν γραφτεί πολλά για το Hidden & Dangerous 2, αλλά πάντα είναι καλύτερο να ξέρετε τα τελευταία νέα. Ιδού, λοιπόν, τι μάθαμε για το παιχνίδι αυτό.

Αν και χρησιμοποιεί τη μόνιμη μηχανή γραφικών της Take2 Games, ο τίτλος αυτός δεν είναι σε καμία περίπτωση επέκταση του Hidden & Dangerous I, αφού και σεναριακά ακολουθεί τελείως διαφορετικό storyline αλλά και όσον αφορά στο gameplay παρατηρούμε σημαντικές διαφορές. Αυτό οφείλεται κυρίως στην εμπλοκή της Illusion Softworks στο σχεδιασμό, η οποία ήθελε να επιτύχει τη μέγιστη δυνατή ευκολία χειρισμού, όχι μόνο χωρίς να μειωθεί το μέγεθος της υπόθεσης, αλλά επεκτείνοντάς το!

Αναζητώντας περισσότερες λεπτομέρειες μίλησα με τον Thomas Pluharik, βασικό υπεύθυνο για τα γραφικά του παιχνιδιού: "Ο παίκτης μπαίνει στο ρόλο ενός Αμερικανού στρατιώτη που κατά το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο είχε τραυματιστεί στη Δουνκέρκη και αποφασίζει να καταταχθεί στις Ειδικές Δυνάμεις Αντικατασκοπίας. Πολύ σύντομα, όμως, ανακαλύπτει ότι κάποιοι στην υπηρεσία του παίζουν παιχνίδια υπέρ των Γερμανών. Αναγκάζεται έτσι να δράσει μόνος του, ώστε να φέρει σε πέρας τη δική του αποστολή αλλά και να αποκαλύψει τους προδότες. Χρησιμοποιήσαμε πολλά στοιχεία από πραγματικές ιστορίες που διαδραματίστηκαν την περίοδο του Ψυχρού Πολέμου για να δώσουμε το σωστό feeling στο gameplay του παιχνιδιού. Επιπλέον, μελετήσαμε σκηνές από παλιές ταινίες με σχετικό περιεχόμενο ώστε η εμφάνιση των ηρώων να είναι αληθοφανής."

Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει συνολικά 24 αποστολές που ανήκουν σε 9 γενικές υποθέσεις στις οποίες εμπλέκεται ο βασικός χαρακτήρας. Οι αποστολές είναι κλιμακούμενης δυσκολίας, όχι όμως σε σειριακή κλιμάκωση. Βρίσκουμε δηλαδή σημεία όπου απλώς πρέπει να εντοπίσει κάποιος τον αντίπαλο και να τον εξοντώσει και άλλα που στόχος είναι, π.χ., να μπει απαρατήρητος σε ένα στρατόπεδο φρουρούμενο από έναν ολόκληρο λόχο. Τα γεγονότα εξελίσσονται μεταξύ 1941 και 1945 σε διαφορετικά σημεία του κόσμου, από τη Γερμανία μέχρι την εξωτική Μπούρμα, για την ακρίβεια όπου είχε επέμβει η βρετανική αντικατασκοπία εκείνη την περίοδο.



Μεγάλη προσοχή έχει δοθεί στο ρεαλισμό του H&D II. Οχι μόνο έχουν προσεχθεί οι μορφές και οι συμπεριφορές των χαρακτήρων, αλλά ακόμη και τα όπλα είναι πανομοιότυπα με εκείνα του πολέμου και μάλιστα έχει προβλεφθεί η διαφορετική συμπεριφορά κάθε όπλου. Η αποκορύφωση, πάντως, της ρεαλιστικής δομής του παιχνιδιού είναι τα τραύματα του ήρωά μας. Συνήθως σε τέτοια παιχνίδια οι εχθρικές σφαίρες δεν έχουν κανένα αποτέλεσμα πριν να επιφέρουν τελικά το θάνατο. Εδώ όμως υπάρχουν τα hot spots στο σώμα του χαρακτήρα. Για παράδειγμα, ένα χτύπημα στο πόδι τον κάνει πιο αργό στην κίνηση, ενώ τα χτυπήματα στο κεφάλι μειώνουν την όρασή του.

Για να αντιληφθείτε πλήρως περί τίνος πρόκειται ιδού ένα παράδειγμα αποστολής του παιχνιδιού: Βρίσκεστε σε ένα μετεωρολογικό σταθμό των Γερμανών όπου σταθμεύει μία μοίρα υποβρυχίων. Στόχος σας είναι να εξοντώσετε τους επιστήμονες και τα πληρώματα των υποβρυχίων ματαιώνοντας ένα πολύ σημαντικό πείραμα. Φυσικά, η περίπτωση βοήθειας από την Αγγλία δεν συζητείται ούτε γι' αστείο. Πρέπει να τα βγάλετε πέρα μόνοι σας. Κάπως έτσι λειτουργούν και οι υπόλοιπες αποστολές που συνήθως συνδέονται με το ενιαίο σενάριο και έχουν βασική επιδίωξη να παραμείνει ο ήρωας του παιχνιδιού ζωντανός. Παράλληλα, βέβαια, πρέπει να επιτυγχάνονται και κάποιοι επιμέρους στόχοι: ανακάλυψη ενός μυστικού, διάσωση ομήρων, καταστροφή εχθρικών εγκαταστάσεων κ.λπ.

Η μόνη βοήθεια που έχετε στο παιχνίδι είναι μία μικρή ομάδα συμπολεμιστών σας που λειτουργούν αυτόματα προς το συμφέρον σας. Μη νομίζετε όμως ότι έτσι γίνονται όλα πιο εύκολα. Μάλλον το αντίθετο συμβαίνει, αφού θα πρέπει πλέον να προστατεύετε και αυτούς από τις εχθρικές επιθέσεις. Αν κάποια στιγμή χαθούν όλοι, τότε τα πράγματα θα είναι πολύ πιο δύσκολα και για σας. Από εμπειρία λέω πως σε μία τέτοια περίπτωση μάλλον είναι αδύνατο να ολοκληρώσετε την αποστολή σας.

Τέλος, οι δημιουργοί του H&D II έδωσαν ιδιαίτερη προσοχή στο να υποστηρίζεται το παιχνίδι και από παλαιότερης τεχνολογίας μηχανήματα και - όπως αναφέρουν - θα επιτύχουν να ικανοποιήσουν πλήρως και τους κατόχους μετρίων μηχανημάτων.

SMASHBOTS
(Io Productions)
Από την TV στο PC



Υπάρχει στην Αμερική ένα τηλεοπτικό σόου, ιδιαίτερα δημοφιλές, όπου ρομπότ κατασκευασμένα από απλούς ιδιώτες μάχονται σε ένα ιδιότυπο ρινγκ με σκοπό την ανάδειξη του πρωταθλητή. Η Io Productions, αντιλαμβανόμενη τη ραγδαία αυξανόμενη δημοτικότητα της σειράς και στην Ευρώπη, παρουσιάζει τη δική της εκδοχή υπό τον τίτλο Smashbots.

Ο John Chasey, επικεφαλής της ομάδας σχεδιασμού, εξηγεί τα βασικά στοιχεία του παιχνιδιού: "Στην τηλεοπτική σειρά λειτουργούν δύο παράμετροι: Ο σχεδιασμός του ρομπότ και ο αγώνας στο ρινγκ. Οποιος παρακολουθεί το 'Robot Wars' θέλει να συμμετάσχει αλλά δυστυχώς η πρώτη παράμετρος είναι δύσκολη και πολύ ακριβή στην υλοποίηση. Γι' αυτό έρχεται το Smashbots για να σας βάλει στον πραγματικό αγώνα με εικονική μέθοδο.

Το παιχνίδι διαιρείται σε δύο επιμέρους τμήματα. Στο πρώτο σχεδιάζετε το ρομπότ σας. Μπορεί, βέβαια, να επιλέξει κάποιος ένα από τα ήδη σχεδιασμένα, αλλά νομίζω ότι έτσι χάνεται η μισή ευχαρίστηση από το παιχνίδι. Επιλέγετε λοιπόν την εμφάνιση, τα όπλα, το είδος ενέργειας που θα χρησιμοποιεί για να κινείται και φυσικά το όνομά του. Στη συνέχεια για να μη βρεθείτε απροετοίμαστοι 'στα βαθιά', υπάρχει η δοκιμαστική αρένα μάχης όπου μπορείτε να ελέγξετε την απόδοση της κατασκευής σας. Τα χαρακτηριστικά του κατασκευάσματός σας παραμένουν κατά κύριο λόγο σταθερά,

Δεν θα υπάρχει κανένας περιορισμός στο σχεδιασμό των ρομπότ.

αλλά στην πορεία του παιχνιδιού όταν σημειώνετε νίκες κερδίζετε πόντους που αυξάνουν την αντοχή, την ταχύτητα και την αποδοτικότητα του ρομπότ.

Επειτα αρχίζει η μάχη. Είναι προφανές ότι δεν γίνεται να αποφύγει κανείς την Tekken-οειδή μορφή του πεδίου της σύγκρουσης, από τη στιγμή που περιοριζόμαστε στο one-on-one. Πάντως, μέσα στο ρινγκ θα υπάρχουν και κρυφά αντικείμενα όπως ασπίδες ή πυρομαχικά για να αυξάνεται η ένταση του gameplay. Βέβαια, δεν θα υπάρχει κανένας περιορισμός στο σχεδιασμό των ρομπότ, ούτε στη μορφή ούτε στον οπλισμό. Αυτό, όμως, θα επηρεάζει την απόδοσή τους με βάση τους απλούς φυσικούς νόμους. Ενα ελαφρά οπλισμένο ρομπότ θα είναι, π.χ., πιο γρήγορο αλλά θα χρειάζεται περισσότερο χρόνο για να εξοντώσει έναν αντίπαλο και αντίστροφα".

Το Smashbots βρίσκεται ακόμη στο στάδιο του development γι' αυτό άλλωστε και θα χρειαστούν άλλοι 11 περίπου μήνες πριν να κυκλοφορήσει. Η γενική, πάντως, ιδέα μιλά για τέσσερις gaming leagues οι οποίες θα οδηγούν στον πρωταθλητή. Καθεμία από αυτές θα έχει διαφορετικά διαθέσιμα όπλα και αμυντικό εξοπλισμό. Οσο προχωρεί κανείς θα έχει περισσότερες επιλογές και οι πόντοι που θα κερδίζει θα χρησιμοποιούνται για τη βελτίωση ή την επισκευή του ρομπότ. Οψη θα αλλάζουν και τα πεδία των συγκρούσεων και όπως είπε ο κ. Chasey "θα υπάρχει η δυνατότητα να χρησιμοποιεί κάποιος και την ίδια την αρένα ως όπλο οδηγώντας, π.χ., τον αντίπαλο σε παγίδες". Επίσης εξετάζεται η προσθήκη στοιχείων από παιχνίδια τύπου "capture the flag" με την έννοια ότι κάποια αντικείμενα δεν θα εξαγοράζονται με πόντους, αλλά θα πρέπει να τα αρπάξετε από τους αντιπάλους σας... αφού φυσικά τους εξολοθρεύσετε.

Η βασική διαφορά του παιχνιδιού από την τηλεοπτική σειρά εντοπίζεται στο γεγονός ότι στον virtual χώρο του πρώτου δεν θα υπάρχουν κανενός είδους περιορισμοί όσον αφορά στον οπλισμό, όπως συμβαίνει στην τηλεόραση. Φλογοβόλα και πύραυλοι θα προσφέρονται αφειδώς ενώ ο χειρισμός θα είναι στηριγμένος σε θεωρητικά ανεξάντλητη ενέργεια. Ετσι, η απόδοση ενός χαρακτήρα κατά τη διάρκεια της μάχης θα εξαρτάται μόνο από τον εξοπλισμό του και από τα τραυματά του.

Το concept του παιχνιδιού είχε σχεδιαστεί πριν από περίπου έναν χρόνο και όλο αυτό το διάστημα η Io Productions δούλευε στην τεχνολογία και το interface του τμήματος που ο παίκτης σχεδιάζει το ρομπότ. Τώρα πλέον αυτό το κομμάτι έχει ολοκληρωθεί και απομένει ο σχεδιασμός του interface της μάχης.





Road to India

PC CD-ROM









Προορισμός: περιπέτεια

Ποιος είναι ο σκοπός της επόμενης περιπέτειάς σου?
Η μυστηριώδης Ινδία, με το αινιγματικό και
αντιφατικό παρόν της, ή η Ινδία των πόλεων,
γεμάτη θόρυβο και ζωή?
Ή αυτή των αρχαίων παραδόσεων όπου εξακολουθούν
να χρησιμοποιούνται μυστηριώδεις πρακτικές,
ακατανόητες στον σύγχρονο άνθρωπο;
Ο στόχος σου θα είναι να βρεις και να ελευθερώσεις
τη νεαρή Anusha την οποία απήγαγε μια ομάδα
από λάτρεις της θεάς Κάλι.
Διστάζεις; Αυτό δεν είναι τίποτα σε σύγκριση
με το ταξίδι που σε περιμένει σε αυτή τη μακρινή χώρα.
Ζήσε τη συγκίνηση αυτού του γοητευτικού adventure από την Microids.

Μοναδικός Εξοπλισμός: 2 CD-Rom



BEACON MULTIMEDIA

Καταξιωμένος παγκοσμίως στο χώρο των video games, ο εκδότης Microids προσφέρει ειδικά επιλεγμένους τίτλους για εγγυημένη ποιοτική ψυχαγωγία. Η Microids είναι παρούσα και στην Ελλάδα, διανέμεται αποκλειστικά από την Beacon Multimedia, με παιχνίδια ποιότητας για PlayStation (r), PC CD-Rom, Nintendo N64 (tm) και Nintendo Color Game Boy (tm).

MICROÏDS
παιχνίδια ποιότητας

Αποκλειστική Διανομή: ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε., ΑΕΤΙΔΕΩΝ 13, ΧΟΛΑΡΓΟΣ 155 61. Τηλ.: (01) 6595630-5 Φαξ: (01) 6595636. Url: www.beacon.gr, E-mail: beacon@beacon.gr.

STRONGHOLD

(Take2 Games/GOD Games/Firefly)

Κλώνος παλιών RTS ή κάτι νέο;



O developer που βρίσκεται πίσω από αυτό το RTS/simulation game, που περιγράφεται ως κάτι μεταξύ "Caesar" και "Age of Empires", είναι η Firefly Studio. Αν και σχετικά καινούρια στο χώρο, έχει ήδη δείξει πολύ καλά δείγματα σε αυτό το είδος παιχνιδιών όπως το Lord of the Realm.

Το Stronghold είναι ένα διαφορετικό RTS, αφού ο προσανατολισμός της δράσης είναι αμυντικός. Μην κάνετε το λάθος να πιστέψετε ότι δεν υπάρχει καθόλου μάχη, υπάρχει αλλά με διαφορετική μορφή απ' ό,τι είχαμε ως τώρα συνηθίσει. Το concept του παιχνιδιού σάς τοποθετεί μέσα σε ένα κάστρο, το οποίο πρέπει να υπερασπιστείτε από τις εχθρικές επιδρομές. Ετσι υπάρχει πρόσφορο έδαφος για να αναπτύξετε στρατηγική δράση. Το παιχνίδι ξεκινά με την επιλογή του τόπου που θα χτίσετε το κάστρο σας και με την κατασκευή του, η οποία - όπως θα δείτε - παίζει ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο, ενώ η σύγκρουση με τους αντιπάλους ξεκινά αφού έχετε ολοκληρώσει το χτίσιμό του. Αυτό που έχει περισσότερη σημασία προκειμένου να σημειώσετε μία νίκη δεν είναι ούτε το πόσο στρατό ούτε το τι οπλισμό διαθέτετε, αλλά το πού και πώς χτίζετε το κάστρο σας. Για παράδειγμα, ένα μεγάλης έκτασης κτίσμα, με χαμηλή οχύρωση στη βάση μίας κοιλάδας κάθε άλλο παρά ασφαλές είναι... Φυσικά, η επιλογή του σημείου δεν εξαρτάται μόνο από το πόσο δυσπρόσιτο και ασφαλές είναι αλλά και από το περιβάλλον. Μία κορυφή βουνού δηλαδή, ενώ προσφέρει ασφάλεια, μάλλον θα δημιουργεί πρόβλημα στον ανεφοδιασμό με κάθε είδους αγαθά και πολεμοφόδια, επομένως δεν μπορεί να θεωρηθεί ιδανική τοποθεσία.



Οσον αφορά στον ανεφοδιασμό κυρίως των τροφίμων το παιχνίδι θεωρεί πως κάθε ζώο (λύκοι, ελάφια, λαγοί κ.λπ.) είναι θηρεύσιμα από τους κυνηγούς σας. Προσοχή όμως! Το οικοσύστημα αντιδρά απολύτως ρεαλιστικά και αν κάνετε το λάθος να εξολοθρεύσετε, π.χ., όλους τους λαγούς ενός δάσους, τότε θα πρέπει να περιμένετε μία επίθεση από αγέλες λύκων στο κάστρο και τους κυνηγούς σας.

Η υπόθεση του Stronghold έχει ως εξής: Βρισκόμαστε σε μία χώρα χωρισμένη σε τέσσερα τμήματα. Κάθε τμήμα της κυβερνάται από έναν Lord. Οι τέσσερις κυβερνήτες είναι θανάσιμοι εχθροί και καθένας προσπαθεί να εξοντώσει τους υπόλοιπους για να κυβερνήσει ολόκληρη τη χώρα. Οι κάτοικοι έχουν δώσει στους τέσσερις Λόρδους ισάριθμα ψευδώνυμα: Rat (Αρουραίος), Snake (Φίδι), Pig (Γουρούνι) και Wolf (Λύκος) κι εσείς βρίσκεστε στο ρόλο ενός πρίγκιπα που προσπαθεί να ενώσει τη χώρα, επαναφέροντας το νόμιμο βασιλιά που βρίσκεται φυλακισμένος σε εχθρική χώρα. Ο χρόνος του παιχνιδιού είναι ο 11ος μ.Χ. αιώνας και όπως καταλαβαίνετε το gameplay αποπνέει μεσαιωνική ατμόσφαιρα.



Φυσικά, στην πορεία του παιχνιδιού οι μέθοδοι κατασκευής και οχύρωσης ενός κάστρου, η ισχύς πυρός του στρατού του παίκτη και οι στρατηγικές τακτικές που μπορεί να εφαρμόσει αναπτύσσονται. Ταυτόχρονα, όμως, αυξάνεται η δυσκολία των αποστολών, οι οποίες είναι συνολικά 21 και μάλιστα γραμμικά διαρθρωμένες. Οι πρώτες αποστολές εισάγουν τον παίκτη στο χειρισμό του παιχνιδιού και τις βασικές λειτουργίες που μπορεί να εκτελέσει, ενώ αργότερα οι παράμετροι που κρίνουν την εξέλιξη της πλοκής αυξάνονται, π.χ., από το μέσον του παιχνιδιού θα πρέπει να φροντίζετε να είστε δημοφιλείς στο λαό για να έχετε τη δυνατότητα αργότερα να τους στρατολογείτε.

Σχολιάζοντας το Stronghold ο πρόεδρος της Firefly, Simon Bradbury, μας είπε: "Είμαι βέβαιος ότι όλοι θέλουν να αντικατοπτρίζεται η πραγματική ζωή μέσα στα παιχνίδια. Αυτό έλκει τον παίκτη, όχι απλώς το να υπάρχουν μάχες. Προκειμένου, όμως, να μη γίνεται το παιχνίδι βαρετό φροντίσαμε η κατασκευή του κάστρου να γίνεται αρκετά γρήγορα, αφήνοντας στους παίκτες χρόνο να πειραματιστούν με αυτή, να προσθαφαιρέσουν στοιχεία και αφού ολοκληρώσουν τη διαχείριση των εφοδίων (τροφή, ξύλα, πέτρες και μέταλλα) να ασχοληθούν με την οργάνωση του στρατού και τη μάχη."

Αν και μένουν ακόμη περίπου τέσσερις μήνες μέχρι να ολοκληρωθεί το παιχνίδι, όπως φαίνεται θα προσφέρει 50 διαφορετικές δομές κτισμάτων, έξι κάστες πολεμιστών, περίπου 30 είδη οχυρώσεων και αρκετούς τύπους τοίχων και πύργων. Αυτό σημαίνει μεγάλη ποικιλία στην κατασκευή του κάστρου σας και επομένως αντοχή του τίτλου στο χρόνο.

Οπως ισχυρίζεται η Firefly δεν είναι σε κανέναν τομέα ο επίδοξος κλώνος του Age Of Empires. Νομίζω, πάντως, ότι αποτελεί πρωτότυπη προσπάθεια, αν και για να το ισχυριστούμε με σιγουριά πρέπει να περιμένουμε μέχρι τον ερχόμενο Νοέμβριο.

PC

Adventure & RPGs update

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΟΤΟΣΤΟΠ ΣΤΟ ΘΑΝΑΤΟ

Η πιο σημαντική είδηση του μήνα είναι αναμφίβολα και η πιο θλιβερή. Στις 11 Μαΐου ο μεγάλος Εγγλέζος συγγραφέας Douglas Adams πέθανε από καρδιακή προσβολή στο σπίτι του στην Καλιφόρνια σε ηλικία μόνο 49 ετών!

Οσοι δεν ξέρετε ποιος είναι ο Douglas Adams διαβάστε προσεκτικά τα ακόλουθα:

Ο Adams έχει γράψει μία σειρά βιβλίων που συνδυάζουν το φανταστικό με το χιούμορ και τον κοινωνικό προβληματισμό για την πορεία και το μέλλον του άνθρωπου. Το πιο διάσημο έργο του, το βιβλίο που τον έκανε αρχικά παγκοσμίως γνωστό, είναι χωρίς καμία αμφιβολία το εξαιρετικό "The Hitchhikers Guide to the Galaxy", ενώ αμέσως μετά έρχεται μάλλον το "The Restaurant at the End of the Universe". Εχει καθιερωθεί ως ένας από τους κορυφαίους χιουμορίστες στο χώρο της science fiction και αυτό οπωσδήποτε λέει πολλά.

Ο Douglas Adams έγινε ένας από τους πιο cult συγγραφείς των τριάντα τελευταίων χρόνων κυρίως χάρη στις περίφημες ραδιοφωνικές εκπομπές του στο BBC με θέμα το βιβλίο του "The Hitchhikers Guide to the Galaxy". Το βιβλίο του αυτό αποτέλεσε τη βάση και για ένα πρόγραμμα στην τηλεόραση, αλλά και μία σειρά κόμιξ. Ο ίδιος έχει γράψει και μία 5τομη σχετική τριλογία! Οι φήμες έλεγαν ότι το βιβλίο του αυτό υπήρχε περίπτωση να γυριστεί κινηματογραφική ταινία, αλλά τώρα πια φυσικά...

Ο Adams έγινε γνωστός στους κομπιουτερόφιλους όταν έγραψε για λογαριασμό της άλλοτε μεγάλης και θρυλικής πια Infocom, το περίφημο "The Hitch-hicker's Guide to the Galaxy", ένα text adventure. Το adventure αυτό θεωρείται ως ένα από τα καλύτερα όλων των εποχών, σημείωσε δε τρομερή εμπορική επιτυχία στην εποχή του. Για την Infocom έγραψε, επίσης, το εξαιρετικό text adventure "Bureaucracy". Οσοι μπορείτε να τα βρείτε, δείτε τα. Αξίζουν χρυσάφι και θα σας δώσουν να καταλάβετε την πραγματική έννοια της ψυχαγωγίας.

Πριν από σχεδόν τρία χρόνια κυκλοφόρησε και το Starship Titanic, ένα "κανονικό" adventure, σπάνιας ομορφιάς και ανεπανάληπτου χιούμορ. Το παιχνίδι διέθετε πολύ πρωτότυπο χειρισμό, αλλά δεν βρήκε την ανταπόκριση που αναμενόταν, μια και ειδικά ο αμερικανικός Τύπος το "έθαψε" χωρίς κανένα δισταγμό. Σημειώστε ότι στο πακέτο του παιχνιδιού υπήρχαν 2 manuals (το ένα, το First Class In-Flight Magazine, είναι από τα καλύτερα manuals που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ), 3D glasses και αρκετά άλλα καλούδια. Οσοι ενδιαφέρεστε μπορείτε να βρείτε ένα αναλυτικό review του στο τεύχος 96 του "PC Master". Τότε το είχα βαθμολογήσει με 95 και νιώθω περήφανος για τη βαθμολογία μου αυτή.

Η εταιρεία που είχε δημιουργήσει, η The Digital Village, φυσικά δεν υπάρχει πια.

Πριν από περίπου έναν μήνα κυκλοφόρησε και η είδηση ότι η σουηδική εταιρεία PAN Interactive έχει ξεκινήσει τη δημιουργία ενός νέου adventure βασισμένου στο περιβόητο "Hitch-hicker's Guide to the Galaxy", αλλά τώρα πια το μέλλον του παιχνιδιού είναι αβέβαιο.

Ο Adams ήταν ενεργό μέλος του οργανισμού SAVE THE RHINO, που όπως είναι φανερό έχει ως σκοπό τη διάσωση του είδους των ρινόκερων, μια και τα τελευταία 30 χρόνια έχει χαθεί το 97% του πληθυσμού τους. Από τους περίπου 500.000 που υπήρχαν το 1970, τώρα πια υπάρχουν περίπου μόνο 13.000 κυρίως στις Namibia, Kenya, Tanzania και India. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στο site του οργανισμού αυτού, στη διεύθυνση http://www.savetherhino.co.uk/

Στα ελληνικά κυκλοφορούν από τις εκδόσεις Παρά Πέντε τα εξής βιβλία του Adams:

1. "Γυρίστε το Γαλαξία με οτοστόπ" (The Hitch-hicker's Guide to the Galaxy)
2. "Το ρεστοράν στο τέλος του Σύμπαντος" (The Restaurant at the End of the Universe)
3. "Η Ζωή, το Σύμπαν & τα Πάντα" (Life, the Universe and Everything)
4. "Αντίο κι ευχαριστώ για τα ψάρια"

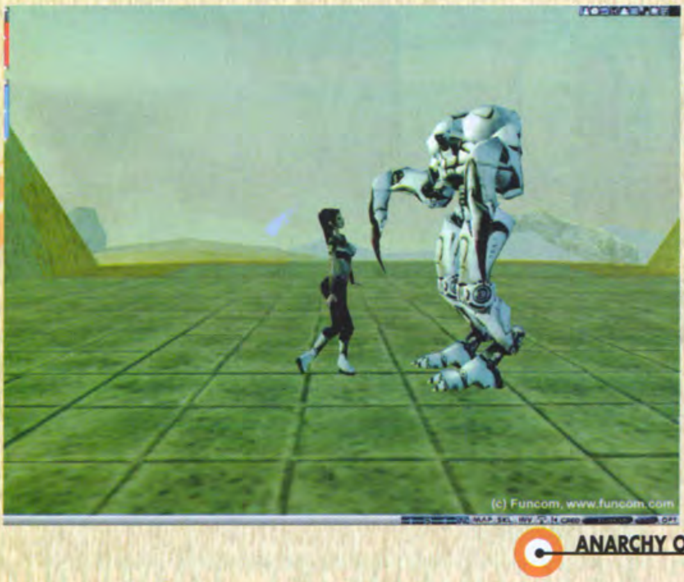
Η επίσημη σελίδα του στο Internet είναι στη διεύθυνση http://www.douglasadams.com/

ΚΑΙ ΝΕΑ ΑΝΑΒΟΛΗ

Αναβολών τρίτη συνέχεια. Το review του εντυπωσιακού παιχνιδιού SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER που δημιουργήθηκε από το φανατικό φίλο της σειράς των Space Quests, Nowa Yinhell (γνωστότερο ως Vonster D. Monster), μεταφέρεται με δική μου ευθύνη στο επόμενο τεύχος. Καλά, μη με βαράτε, κάποτε θα καταφέρω να το παρουσιάσω, αν φυσικά γυρίσω πίσω ζωντανός από αυτόν τον καταραμένο πλανήτη που έχω πέσει και δεν ξέρω πώς να φύγω.

RICHARD SPEAKS

Δεύτερη πιο σημαντική είδηση του μήνα για μένα είναι μία ανακοίνωση του περίφημου Richard Garriott που κυκλοφόρησε στις 10 Μαΐου. Η ανακοίνωση αυτή έλεγε ότι την Πέμπτη 17 Μαΐου στην E3 (Electronic Entertainment Expo) θα παρουσιάσει το νέο του development studio μαζί με τον αδελφό του Robert. Η νέα εταιρεία τους θα προσανατολιστεί στη δημιουργία μαζικών on-line multiplayer games βασισμένων στο σύστημα της συνδρομής. Πιστεύω ότι μέχρι το επόμενο τεύχος θα υπάρχουν κάποιες ανταποκρίσεις από την E3 και θα μπορώ να σας πω περισσότερα για το θέμα αυτό.





ANARCHY ON-LINE της Funcom



ARCANUM της Sierra

MYST III

Ως τρίτη πιο σημαντική είδηση του μήνα θεωρώ, φυσικά, την κυκλοφορία του MYST III: EXILE στις αρχές του Μάιου στην Αμερική από την Ubi Soft, η οποία εν τω μεταξύ πρόλαβε και αγόρασε την Mattel Interactive. Δυστυχώς στην Ευρώπη το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει τον Σεπτέμβρη, αλλά ελπίζω μέχρι τότε να το φέρει κάποιος στην Ελλάδα, έστω και ως παράλληλη εισαγωγή.

ΑΝΑΡΧΙΑ... ON-LINE!

Η τέταρτη κατά σειρά πιο σημαντική είδηση είναι η αναγγελία εκ μέρους της νορβηγικής Funcom, που μας έδωσε το εκπληκτικό The Longest Journey, ότι στις 27 Ιουνίου θα κυκλοφορήσει κανονικά στις ΗΠΑ το μαζικό multi-player science fiction RPG ANARCHY ON-LINE. Η εταιρεία πιστεύει ότι τα on-line games αποτελούν το μέλλον της λεγόμενης βιομηχανίας ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας και ότι αυτού του είδους τα παιχνίδια που είναι βασισμένα στο σύστημα της συνδρομής είναι ο καλύτερος τρόπος για να βγάζουν οι εταιρείες χρήματα. Η εταιρεία ετοιμάζει τον τίτλο ήδη από το 1996 και αυτή τη στιγμή ασχολούνται περίπου 70 ειδικά στελέχη μόνο με αυτό. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στο επίσημο site, στη διεύθυνση http://www.anarchy-online.com

ΑΛΛΑΓΕΣ

Το πιο αγαπημένο μου περιοδικό από τον αμερικανικό ειδικό Τύπο ήταν το "Computer Games Strategy" που κυκλοφόρησε για πρώτη φορά τον Νοέμβριο του 1990. Πριν από περίπου έναν χρόνο η εταιρεία theglobe.com απέκτησε τα δικαιώματά του και άλλαξε τον τίτλο του σε "Computer Games Magazine". Από το τεύχος Ιουνίου μάλιστα αλλάζει τελείως εμφάνιση. Αιτία γι' αυτό είναι η πολύ μεγάλη αύξηση της κυκλοφορίας του που σημειώθηκε από τον Ιούλιο μέχρι τον Δεκέμβριο του περασμένου έτους και άγγιξε τα 450.515 τεύχη (και έχει ο θεός). Αυτά είναι νούμερα που ζαλίζουν και που στην πράξη μεταφράζονται σε πολλά - πολλά λεφτά.

Η αναφορά μου στο τεύχος Ιουνίου δεν είναι τυχαία. Σε αυτό θα υπάρχει ένα εξαιρετικό αφιέρωμα στην ιστορία των role-playing games - Dungeons & Dragons (D&D), με ειδική λεπτομερή αναφορά στο πολυαναμενόμενο Neverwinter Nights.

Η ΑΔΕΛΦΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΔΑΧΤΥΛΙΔΙΟΥ

Η Sierra εξασφάλισε αποκλειστικά δικαιώματα για την κυκλοφορία στους υπολογιστές και στις κονσόλες παιχνιδιών που είναι βασισμένα στους κόσμους του μεγάλου J.R.R. Tolkien. Η συμφωνία αυτή έχει διάρκεια 8 ετών και περιλαμβάνει τα έργα "The Hobbit" και "The Lord of the Rings". Ο πρώτος τίτλος THE FELLOWSHIP OF THE RING, θα κυκλοφορήσει το 2002 και θα απευθύνεται στις κονσόλες.

MONKEY BUSINESS

Στις 7 Μαΐου hackers με την ονομασία "The Bandit's Software Group" την "έπεσαν" στο επίσημο site της Blizzard και αντικατέστησαν τη βασική σελίδα της με μία άλλη που πληροφορούσε ότι: "The page cannot be displayed because our force of trained cyber monkeys and underground gnomes have disabled it"!!! Η σελίδα τους έμεινε ενεργός για σχεδόν μισή μέρα!

ΒΙΑ ΚΑΙ GAMES

Στις ΗΠΑ σημειώνονται σημαντικές εξελίξεις. Δύο χρόνια μετά τους φόνους στο Columbine High School στο Littleton, Colo, μία δικαστική υπόθεση αναμένεται να ξεκινήσει με θέμα τις αγωγές των οικογενειών των θυμάτων εναντίον πάρα πολλών και μεγάλων εταιρειών που είναι είτε παραγωγοί είτε εκδότες computer games. Οι εταιρείες κατηγορούνται ότι με τα βίαια παιχνίδια τους μετέτρεψαν τους δράστες σε δολοφόνους. Μία παρόμοια αγωγή πριν από μερικά χρόνια είχε μπει στο αρχείο, τώρα πια όμως όλα είναι διαφορετικά. Η Ομοσπονδιακή Επιτροπή Εμπορίου συνέστησε στις εταιρείες στις ΗΠΑ να αλλάξουν τακτική ως προς τα παιχνίδια τους που απευθύνονται στα παιδιά. Ο γερουσιαστής Joseph Lieberman, που είναι ο υπ' αριθμόν ένα αντίπαλος των εταιρειών στο θέμα αυτό, προώθησε στο Κογκρέσο τον Απρίλιο ένα προσχέδιο νόμου, βάσει του οποίου θα τιμωρούνται όποιες εταιρείες προωθούν στα παιδιά παιχνίδια που έχουν αξιολογηθεί ως M-rated. Η υπόθεση είναι πάρα πολύ σοβαρή, αν μάλιστα προσθέσετε το γεγονός ότι στο νομοσχέδιο αυτό συνυπογράφει και η γερουσιαστίνα πια Hillary Clinton, ως ειδική σε θέματα παραπλανητικού marketing!

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

Δεν ξέρω ποια παιχνίδια σάς αρέσουν ή ποια θεωρείτε ως τα καλύτερα, αλλά αν θέλετε να πληροφορηθείτε ποια σημειώνουν τις μεγαλύτερες πωλήσεις, κρατηθείτε καλά και διαβάστε:

The Sims, Black & White, The Sims: House Party και The Sims: Livin' Large, όλα της EA. Ακολουθούν τα Roller Coaster Tycoon (Infogrames), Tribes 2 (Sierra) και το 1012 Dalmatian Activity Center (Disney Interactive). Και μετά εμείς καθόμαστε και λέμε ο καθένας τα δικά του... μάλλον πρέπει να πάμε σε κάποιον γιατρό και γρήγορα μάλιστα.

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

Περιληπτικά, οι τίτλοι που μας αφορούν και που πρέπει να συγκέντρωσαν σημαντικό ενδια-

Adventure & RPGs update



CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH των Headfirst Productions/Fishtank Interactive

φέρον στην E3 είναι οι εξής: THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND από την Bethesda Software, BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL και NEVERWINTER NIGHTS από την BioWare, DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION από την Blizzard Entertainment, ATLANTIS: THE LOST EMPIRE από την Disney Interactive, FRANK HERBERT'S DUNE, FROM DUSK TILL DAWN, SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY από την DreamCatcher Interactive, MAJESTIC από την Electronic Arts, AQUANOX και CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH από την Fishtank Interactive, ANARCHY ONLINE από την Funcom, ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE από την Infogrames Entertainment, TORN από την Interplay, ARCANUM από την Sierra, EVERQUEST: THE SHADOWS OF LUCLIN από την Sony Online Entertainment, ASHERON'S CALL 2 από την Turbine Entertainment και POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR από τη Ubi Soft.

ΟΙ ΣΚΟΤΕΙΝΕΣ ΓΩΝΙΕΣ ΤΗΣ... E3

Η Fishtank Interactive παρουσίασε στην E3, στις ΗΠΑ, το horror adventure Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth της αγγλικής Headfirst Productions. Για το παιχνίδι αυτό, που είναι βασισμένο στον κόσμο του μεγάλου H.P. Lovecraft, έχουμε ξαναγράψει, αλλά αυτή τη φορά μας έδωσαν περισσότερες πληροφορίες. Ο παίκτης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα κληθεί να εμβαθύνει στην Cthulu μυθολογία εξερευνώντας τα 5 κεφάλαια του παιχνιδιού. Το Dark Corners of the Earth περιέχει ένα εντυπωσιακό 3D περιβάλλοντα κόσμο, ενώ τα γραφικά του είναι προοπτικής πρώτου προσώπου.

Στην E3 πρέπει να παρουσιάστηκαν - μην ξεχνάτε ότι το άρθρο αυτό γράφτηκε πριν να γίνει η έκθεση - μερικά από τα πιο σημαντικά CRPGs που περιμένουμε. Ποια είναι αυτά;

1. Neverwinter Nights (Interplay). Είναι το παιχνίδι για το οποίο έχουν μιλήσει και γράψει όλοι και δεν θα πέφταμε έξω αν ισχυριζόμαστε ότι είναι το πιο αναμενόμενο της έκθεσης. Το Neverwinter Nights είναι το τελευταίο δημιούργημα της Bioware και αποτελεί ένα D&D update βασισμένο στο on-line MMORPG της AOL. Το παιχνίδι που στηρίζεται από μία τελείως νέα γραφική system engine και το οποίο έχει ενσωματώσει την τρίτη έκδοση των D&D κανόνων, θα περιέχει δράση διάρκειας περίπου 80 ωρών. Για όσους ενδιαφέρονται κυρίως για το on-line role-playing, το παιχνίδι θα περιέχει όλα τα γνωστά multiplayer modes. Το multiplayer στοιχείο του θα είναι το πιο δυνατό ατού του. Το Neverwinter Nights έχει σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο ώστε να αποδίδει την αίσθηση των κλασικών pen-and-paper D&D session. Θα περιέχει, επίσης, μία σειρά από modules που θα ενισχύουν την party-based συνεργασία, όπως ακριβώς γίνεται μεταξύ των φίλων. Παράλληλα θα περιέχει μία σειρά από editing tools. Τα Player-designed modules θα κυκλοφορήσουν μέσω του Internet μόλις το παιχνίδι κυκλοφορήσει στα καταστήματα. Σημειώστε ότι θα μπορείτε να παίζετε και το ρόλο του Dungeon Master, παρακολουθώντας όλη τη δράση!

2. Για μένα αυτός είναι ο πιο αναμενόμενος τίτλος, μια και είναι γνωστή η προτίμησή μου στα single mode games. Ο λόγος για το **Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor (Ubi Soft)**. Μόνο όσοι έχετε παίξει το πρώτο της σειράς, το Pool of Radiance, που κυκλοφόρησε περίπου δέκα χρόνια πριν και αποτέλεσε τη μεγαλύτερη ίσως εμπορική επιτυχία της SSI την εποχή εκείνη, μπορείτε να καταλάβετε γιατί περιμένουν τόσοι πολλοί το παιχνίδι αυτό και μάλιστα με τόσο μεγάλο ενδιαφέρον. Σχεδιαστές του είναι τα στελέχη της Stormfront Studios, που ισχυρίζονται ότι το παιχνίδι θα περιέχει πάνω από 100 ώρες δράση.

Για όσους δεν θυμούνται ή δεν γνωρίζουν εκείνη τη χρυσή εποχή των CRPGs, αναφέρω ότι η "καταραμένη" αυτή elven city παρουσιάστηκε για τελευταία φορά στο περίφημο Eye of the Beholder III: Assault on Myth Drannor. Και για όσους θέλουν να ξέρουν περισσότερα τονίζω ότι οι βασικοί σχεδιαστές των Eye of the Beholder 1 και 2 έφυγαν από την εταιρεία πριν να κυκλοφορήσει το Eye of the Beholder 3 και δημιούργησαν το εκπληκτικό Land of Lore 1 (ένα από τα καλύτερα RPGs όλων των εποχών) για την Westwood.

Το παιχνίδι έχει ενσωματώσει στη δράση του την τρίτη έκδοση των D&D κανόνων, δίνοντας μία διαφορετική χροιά στο παιχνίδι.

3. Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura (Sierra). Καλά, τι άλλο να πω εκτός από το ότι ο φίλος μου Ηλίας Μανεσιώτης, παλιό στέλεχος του "Pixel", του "PC Master" και της Compulink, έχει βγάλει άσπρες τρίχες περιμένοντάς το. Θεωρείται ως μία από τις πιο σημαντικές κυκλοφορίες των τελευταίων χρόνων, και φυσικά δεν πρέπει να ξεχνάτε ότι οι δημιουργοί του είναι αυτοί που έφτιαξαν το Fallout 1 και οι οποίοι στη συνέχεια αποχώρησαν από την Interplay για να φτιάξουν τη δική τους εταιρεία.

Οσοι ενδιαφέρεστε μπορείτε να βρείτε ένα demo του παιχνιδιού στη διεύθυνση http://www.sierrastudios.com/games/arcanum/

4. Baldur's Gate II: Throne of Bhaal (Interplay). Αν και πρόκειται για το Expansion Pack του γνωστού παιχνιδιού, εντούτοις συγκεντρώνει μεγάλο ενδιαφέρον, μια και

"αποκαθιστά" τις όποιες ατέλειες υπήρχαν στην ιστορία του "Children of Bhaal". Η ίδια η Bioware ισχυρίζεται ότι το παιχνίδι αυτό θα είναι το υψηλότερου επιπέδου D&D παιχνίδι όλων των εποχών. Δεν μπορώ να το φανταστώ αυτό, αλλά δεν πειράζει. Οι χαρακτήρες θα μπορούν να φθάσουν στο επίπεδο των ημίθεων, λίγο πριν να τελειώσει η δράση. Μην ξεχνάτε ότι στο παιχνίδι θα προσπαθήσετε να αντικαταστήσετε τον πατέρα σας στο ρόλο του God of Murder. Θα εξερευνήσετε το περίφημο Watcher's Keep, ένα τεράστιο dungeon που η Bioware ισχυρίζεται ότι θα είναι το πιο εντυπωσιακό από κάθε άλλο που έχει σχεδιαστεί με την Infinity System Engine. Λέγεται ότι στο παιχνίδι θα μπορείς να βρεις και μερικά μυθικά artifacts από το θρυλικό Dungeon Master!

5. Diablo II: Lord of Destruction (Blizzard). Το άφησα τελευταίο μια και ξέρετε τις απόψεις μου για το παιχνίδι αυτό. Αν και φανατικός οπαδός του Diablo 1, το δεύτερο της σειράς με άφησε σχεδόν αδιάφορο αφού το Single Mode έχει μία τελείως απαράδεκτη SAVE ρουτίνα (ή καλύτερα δεν έχει σχεδόν καθόλου). Το Expansion αυτό Pack προορίζεται για όσους αρέσκονται στο on-line gaming. Το παρακολουθώ για καθαρά ενημερωτικούς λόγους, μια και η κυκλοφορία του έσπασε όλα τα ρεκόρ των "ταχύτερων πωλήσεων" και, φυσικά, αναμένεται να πουλήσει ακόμη περισσότερο μετά την κυκλοφορία αυτού του Expansion Pack. Θα περιέχει 6 νέες αποστολές και δύο νέες κλάσεις: έναν άντρα Druid και μία γυναίκα Assassin! Το πιο σημαντικό στοιχείο του είναι ότι οι δημιουργοί του υπόσχονται σημαντικές αλλαγές στη δράση του παιχνιδιού, αφού τα διάφορα skills των χαρακτήρων έχουν σχεδιαστεί από την αρχή έτσι ώστε να γίνουν πιο ισορροπημένα και λειτουργικά.

ΚΟΚΚΙΝΑ ΦΕΓΓΑΡΙΑ

Το REDMOON υποτίθεται ότι είναι ένα γνωστό και αναμενόμενο RPG, αλλά με τον ίδιο ακριβώς τίτλο έρχεται και ένα νέο on-line multiplayer RPG από την Κορέα. Ναι, διαβάζετε σωστά, το παιχνίδι αποτελεί δημιούργημα της κορεατικής εταιρείας JCEntertainment και ήδη κυκλοφορεί κανονικά στην Κορέα. Η εταιρεία αυτή λειτουργεί και στις ΗΠΑ, αλλά με το όνομα Joy City. Το RedMoon παίζεται στο "Warbible" game service της εταιρείας και χρησιμοποιεί την προοπτική τρίτου προσώπου και των λεγόμενων 3/4, όπως περίπου κάνει και το Diablo. Ο παίκτης μπορεί να διαλέξει από 9 έτοιμους χαρακτήρες, οι οποίοι έχουν ο καθένας τη δική του ιστορία, τα δικά του χαρακτηριστικά και αδυναμίες. Ολοι διαθέτουν 4 κατηγορίες: Strength, Spirit, Dexterity και Power. Το παιχνίδι υπόσχεται ότι δεν υπάρχει ανώτατο όριο στα levels, μια και επιτρέπει να ξεπεράσεις ακόμη και το 900 levels! Περιέχει 13 χάρτες ξεχωριστών περιοχών, που διαφέρουν σημαντικά ως προς τη δυσκολία που περιέχουν.

Αν σκοτωθείς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα βρεθείς στο νοσοκομείο της περιοχής και θα χάνεις τα μισά experience points από όσα έχεις μαζέψει μέχρι εκείνη τη στιγμή.

ΝΕΟ WIZARDRY

Τελειώνοντας, να αναφερθώ σε ένα ακόμη θρυλικό παιχνίδι, το WIZARDRY 8 της Sir-Tech Software, που δεν ξέρω αν παρουσιάστηκε τελικά στην Ε3, αφού όταν γραφόταν αυτό το άρθρο δεν είχε βρεθεί ακόμη κάποιος εκδότης για να το κυκλοφορήσει. Τα Wizardry είναι η παλιότερη σειρά των CRPGs που κυκλοφορεί μετά τα Ultima, μια και το Wizardry 1 κυκλοφόρησε το 1981! Η ιστορία συνεχίζει από κει που σταμάτησε στο Wizardry 7: Πριν από την αρχή του χρόνου, οι cosmic lords δημιούργησαν τρία σημαντικά artifacts: το Astral Dominae που είναι εμπλουτισμένο με το Secret of Life, το Chaos Molarae, πηγή όλων των αλλαγών, και το Destiny Dominus που περιέχει όλη τη γνώση. Οταν κλάπηκε το Cosmic Forge, το μυστικό των σημαντικών αυτών artifacts πέρασε από τη μία άκρη του Γαλαξία στην άλλη. Πιστεύεται ότι όποιος έχει στη διάθεσή του τα 3 αυτά artifacts, μπορεί να κατέχει και τη δύναμη αυτών των ίδιων των cosmic lords. Το Destiny Dominus είναι κρυμμένο σε ένα μοναστήρι στον πλανήτη Dominus για πάρα πολλούς αιώνες. Κάποια στιγμή ο Dark Savant έγινε κάτοχος του Astral Dominae και ξεκίνησε για την αναζήτηση και των υπόλοιπων artifacts.

Το παιχνίδι θα περιέχει 3D γραφικά και αυτός είναι ο λόγος που σχεδιάστηκε σχεδόν από την αρχή. Θα ενσωματώνει πάνω από 100 spells και εσύ θα χειρίζεσαι μία ομάδα έξι χαρακτήρων, ενώ μέχρι και 2 NPCs θα μπορούν να μπαίνουν στην ομάδα σου. Θα περιέχει 11 races, όπως τους Dracons, Dwarves, Elves, Faeries, Felpurrs, Gnomes, Hobbits, Humans, Lizardmen, Mooks, και Rawulfs. Τέλος, θα υπάρχουν 15 διαφορετικοί characters, όπως οι Alchemist, Bard, Bishop, Fighter, Gadgeteer, Lords, Mages, Monks, Ninja, Priest, Psionic, Ranger, Rogue, Samurai και Valkyrie. Κάθε κλάση περιέχει ειδικά abilities και skill bonuses. Οι μάχες του στηρίζονται στο λεγόμενο "phased" combat system, το οποίο είναι παρόμοιο με αυτό του "turnbased" phased combat system.

Περισσότερα, όμως, γιατί υπάρχουν πολλά και ενδιαφέροντα νέα, στο επόμενο τεύχος. Θα παρουσιάσουμε αρκετές νέες κυκλοφορίες adventure games, αλλά και πολλά νέα για το χώρο των RPGs.




NEVERWINTER NIGHTS της Interplay

του Παπασπύρου 'SnakeMJK' Ζήση
snake@redalert2gr.com

Επιτέλους ήρθε το καλοκαίρι, μία εποχή ξεκούρασης από τις ταλαιπωρίες του χειμώνα, ήτοι το σχολείο ή την εργασία. Βέβαια, δεν θα τη σκαπουλάρουμε έτσι απλά με τους τίτλους που αναμένουμε... Emperor, Commandos 2, Warcraft 3 είναι λίγα από τα games που περιμένουμε με ανοιχτό το... drive.

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

Ας δούμε, λοιπόν, όλα τα strategy games που θα κυκλοφορήσουν μέσα στους επόμενους μήνες. Οπως ήδη έχουμε ενημερώσει τους αναγνώστες μας οι "Νέες Κυκλοφορίες" θα δημοσιεύονται ανά δύο μήνες.

Ετοιμα για κυκλοφορία:

Star Trek: Dominion Wars της Simon & Schuster Interactive, All American: 82nd Airborne in Normandy της Shrapnel Games, Magic and Mayhem: Art of Magic της Bethesda, Battle Realms της Crave Entertainment, Fading Suns: Starship Diplomacy της Ripcord Games, Wall Street Tycoon της Stardock/Ubisoft, Iron Strategy της Nikita, The Settlers IV και Shadowpact της Blue Byte, Worms World Party της Team 17, Aztec της Buka, Armada: Star Command 2 της Metropolis Digital, Conquest της Digital Anvil, Sovereign της Verant/Sony, World in flames! της Australian Design Group, Monopoly Tycoon της Hasbro, Mech Commander 2 της FASA Interactive/Microsoft και Disciples 2, Kohan: Immortal Sovereigns και ORB της StrategyFist.



Από αυτά ξεχωρίζουμε την τέταρτη συνέχεια των κλασικών Settlers, το Worms World Party (βλ. προηγούμενο τεύχος) και το Battle Realms της Crave Entertainment.

Ιούλιος 2001 και αργότερα:

Commandos 2 της Pyro Studios/Eidos Interactive, Shogun: Warlord Edition της Creative Assembly/EA, Gangsters 2 της Eidos Interactive, Emperor: Battle for Dune της Westwood, Empire Earth της Stainless Steel Studios/Sierra Studios, Rails Across America της StrategyFist, Warcommander της CDV, Trade Empires της Frog City, Age of Wonders 2 της Triumph Studios/GOD Games, Myth 3: The wolf age της Mumbo Jumbo/GOD Games, Dungeon Siege της Gas Powered Games/Microsoft, Sims Online και SimVille της Maxis/EA, Praetorian της Pyro Studios/Eidos Interactive, Anno 1503 της Sunflowers/Infogrames, Warlords 4, Destroyer Command και Steel Panthers 4 της SSI, X-COM 7 της Microprose, Magelords της Kinesoft, Civilization 3 της Firaxis/Hasbro και - last but not least - WarCraft 3 της Blizzard.

Το τελευταίο αναμένεται να είναι στα χέρια μας τέλη Αυγούστου με αρχές Σεπτέμβρη, καλό μεν γιατί δεν θα μας αναγκάσει να κάτσουμε μέσα καλοκαιριάτικα (αυτό θα το κάνει το Emperor!), κακό δε γιατί θα το έχουμε σε 3 μήνες.

ΑΝΑΚΟΙΝΩΘΗΚΕ ΤΟ AGE OF MYTHOLOGY

Η Ensemble Studios σε συνεργασία με τη Microsoft ανακοίνωσαν τη συνέχεια της σειράς Age of Empires με τον τίτλο Age of Mythology. Οπως και οι προκάτοχοί του, το AoM θα είναι ένα real time strategy, το οποίο ακολουθώντας το ρεύμα της εποχής θα είναι σχεδιασμένο σε μία νέα 3D μηχανή γραφικών. Από τα δύο screenshots που έχουν κυκλοφορήσει, τα γραφικά είναι κάτι παραπάνω από εντυπωσιακά. Ως είθισται από την Ensemble οι διαθέσιμες φυλές θα είναι αρκετές, ο συγκεκριμένος αριθμός τους όμως δεν είναι ακόμα γνωστός. Μερικές από αυτές θα είναι οι αρχαίοι Ελληνες (πρώτοι και καλύτεροι στα θέματα μυθολογίας!), οι Νορβηγοί και οι Αιγύπτιοι. Ο Bruce Shelley, co-founder και senior designer του παιχνιδιού, δήλωσε: "Το AoM τοποθετεί τον παίκτη σε αυτούς τους αρχαίους πολιτισμούς, όπου προσεύχονται για καλή τύχη στη μάχη, σκοτώνουν Κύκλωπες και παρακαλούν το θεό Δία να κάψει τους αντιπάλους με κε-



ραυνούς." Το game θα περιέχει νέο σύστημα resource gathering και μάχης με massive στρατούς (βλ. Shogun), καλύτερη artificial inteligence, random maps και τρομερή προσοχή στη λεπτομέρεια. Χάρη στην τρισδιάστατη μηχανή γραφικών του, το AoM θα έχει καταπληκτικά special effects, από ανεμοστρόβιλους μέχρι κύματα στον ωκεανό και φωτισμούς οι οποίοι θα αλλάζουν με την πάροδο του χρόνου. Περισσότερες λεπτομέρειες για το συγκεκριμένο παιχνίδι θα έχουμε από την E3 που έγινε 17-19 Μαΐου, επομένως πρέπει να κάνετε υπομονή μέχρι το επόμενο τεύχος.

Τέλος, πρέπει να σημειώσουμε ότι η Microsoft απέκτησε τρία νέα αδερφάκια στον gaming τομέα της, τις εταιρείες FASA Interactive, Bungie Software και Ensemble Studios. Η τελευταία ειδικά έδωσε υπόσχεση ότι ύστερα από αυτή τη συμφωνία θα δώσει τον καλύτερο εαυτό της για να δημιουργήσει world-class strategy games - άλλο που δεν θέλαμε :) - με πρώτο το Age of Mythology.



REAL WAR

Το "παιχνίδι" Joint Force Employment σάς λέει τίποτα; Μάλλον όχι, προς το παρόν. Το εν λόγω παιχνίδι είναι ένα εκπαιδευτικό strategy game, το οποίο έχει σκοπό να μάθει στους νεοσύλλεκτους (και όχι μόνο) αξιωματικούς του αμερικανικού στρατού τακτικές πολέμου και τη συνεργασία μεταξύ Στρατού, Ναυτικού και Αεροπορίας. Αυτή τη μέθοδο εκμάθησης την έχουν υιοθετήσει γνωστές Ακαδη-



μίες όπως οι West Point, US Joint Forces Staff College και Air University. Τώρα, η Simon & Schuster Interactive πήρε τα δικαιώματα του συγκεκριμένου τίτλου και με κάποιες αλλαγές, ώστε να γίνει εμπορικό game, γεννήθηκε το Real War, ο τίτλος του οποίου του ταιριάζει γάντι! Σε σχέση με το πρωτότυπο παιχνίδι θα έχει βελτιωμένα γραφικά, νέες πίστες, ακόμα καλύτερο A.I. Η υπόθεση του single player campaign έχει ως εξής: Μία αμερικανική βάση κάπου στο ανατολικό ημισφαίριο έχει παγιδευτεί με βόμβα από υποχθόνιους τρομοκράτες. Το ένα έφερε το άλλο και η Αμερική κήρυξε τον πόλεμο σε αυτούς τους κακούς τρομοκράτες, δηλαδή τους Independent Liberation Army, εν συντομία ILA. O παίκτης μπορεί να επιλέξει μία από τις δύο παρατάξεις, κάθε campaign αποτελείται από 12 αποστολές, ενώ η διάρκεια κυμαίνεται στις 40 ώρες απόλυτου στρατηγικού gameplay. Οι μονάδες του RW είναι παραπάνω από 60 και είναι όλες 100% αληθινές. Ανάμεσά τους ξεχωρίζουμε τα τεθωρακισμένα M1A1 και T80, πυρηνικά υποβρύχια και μαχητικά αεροπλάνα όπως F16 και B52. Τέλος, ιδιαίτερα πρωτότυπο μπορεί να χαρακτηρισθεί το resource gathering, το οποίο δεν περιέχει καθόλου gathering! Αντίθετα, για να έχετε έναν συνεχή ανεφοδιασμό με νέες μονάδες θα πρέπει να προστατεύσετε κάποιες συγκεκριμένες περιοχές, γνωστές ως supply lines. Περισσότερες πληροφορίες για αυτό το παιχνίδι θα έχουμε από την αναμενόμενη E3. Το Real War θα είναι στα ράφια της χώρας μας τον Σεπτέμβρη.

COMMANDOS 2

Καθώς πλησιάζει η ημερομηνία κυκλοφορίας του Commandos 2, όλο και περισσότερες πληροφορίες για αυτό γίνονται γνωστές. Συγκεκριμένα, τα γραφικά έχουν προσεχθεί πολύ, τα οποία σε ανάλυση 1.024x768 δίνουν ρεσιτάλ. Οι χαρακτήρες και τα κτίρια είναι fully 3D, υπάρχει η δυνατότητα του zoom, καθώς και η αλλαγή της γωνίας της κάμερας. Επίσης, μπορείτε να σπάσετε την οθόνη σε 6 μικρότερα κομμάτια (split screen) έτσι ώστε να ελέγχετε 6 διαφορετικά σημεία της πίστας ταυτόχρονα. Πολύ καλό feature, διότι θα έχετε πλήρη έλεγχο όλων των χαρακτήρων σας σε περίπτωση που αυτοί διασκορπιστούν, όπως απαιτεί σε πολλά σημεία το παιχνίδι.

Οπως και στο αρχικό Commandos, κάθε χαρακτήρας έχει ξεχωριστές ικανότητες. Ενας από τους νέους χαρακτήρες που έχει προσεχθεί ιδιαίτερα είναι ο Thief, ο οποίος έχει τη δυνατότητα να σκαρφαλώνει σε τοίχους, σε καλώδια τηλεφώνου (όπως και ο Green Beret), να ανοίγει παράθυρα και να ξεκλειδώνει κλειδαριές. Ο καλύτερος φίλος του είναι το ποντίκι (χμ, καλά μπορεί να είναι και αρουραίος!) που κουβαλάει μαζί του και τον βοηθάει στη μάχη, αποσπώντας την προσοχή των αντιπάλων. Ενα ακόμα χάρισμα του Thief είναι η ταχύτητά του, αφού περπατάει και έρπει δύο φορές πιο γρήγορα από τον κάποτε γρήγορο Green Beret. Παρ' όλο που είναι γρήγορος, είναι και αθόρυβος. Ο ήχος παίζει σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι. Στο πρώτο Commandos είχαμε visual indicator για το

range της παρατηρητικότητας των Γερμανών στρατιωτών. Το Commandos 2 κάνει ακόμα ένα βήμα μπροστά και έχει visual indicators ήχου, κατά το οποίο όταν περπατάει ένας χαρακτήρας σας βλέπετε μέχρι ποια απόσταση ακούγονται τα βήματά του!



Επειτα, η δύναμη πυρός της ομάδας σας είναι οι Sapper και Sniper. Ο πρώτος, γνωστός και ως "Mr Πυρίτιδα", διαθέτει μία τεράστια γκάμα χειροβομβίδων, ναρκών και λοιπών εκρηκτικών υλών και μία miner detector. Επίσης, αν κάποιο μέλος της ομάδας σας πατήσει πάνω σε μια νάρκη, τότε ο Sapper μπορεί να την απενεργοποιήσει και να την κρατήσει για δική του χρήση (αν του αρέσει!). Τέλος, ο αγαπημένος των περισσοτέρων gamers, Sniper, έχει παραμείνει λίγο πολύ ίδιος από το πρώτο "επεισόδιο", δηλαδή εξακολουθεί να σκοτώνει και να μη λερώνεται!

BATTLE REALMS

Ενα παιχνίδι της Liquid Entertainment στο οποίο δούλεψαν μερικοί από τους designers των καλύτερων παιχνιδιών στρατηγικής StarCraft και Red Alert. To Battle Realms έχει ιδιαίτερα ενδιαφέρον σενάριο, το οποίο βασίζεται στους μύθους της Ασίας. Αποτελείται από 4 clans, τις Dragon, Serpent, Lotus και Wolf. Ας δούμε σύντομα τα structures και τα units κάθε φυλής.



Dragon Clan Structures: Peasant hut, Dojo, Target Range, Alchemistìs Lab, Bathhouse, Stables, Fireworks Factory και Shrine.

Dragon Clan Members: Kenji, Peasant, Spearman, Archer, Chemist, Dragon Warrior και Geisha.

Lotus Clan Structures: Peasant Hut, Lythisi Forge, Blade Garden, Training Yard, Aviary, Watchtower, Stables και Crypt of the Brotherhood.

Lotus Clan Members: Zymeth, Peasant, Blade Acolyte, Leaf Disciple, Staff Adept, Unclean one (ο Βρώμικος) και Channeler.

Serpent Clan Structures: Peasant Hut, Tavern, Alchemistìs Laboratory, Sharpshooteris guild, Bathhouse, Stables, Watchtower, Thievesìguild και Metal Works.

Serpent Clan Members: Shinja, Peasant, Musketeer, Swordsman, Crossbowman, Cannoneer και Fan Geisha.

Wolf Clan Structures: Peasant Hut, Combat Pit, Ballistics Ground, Quarry, Wolvesì Den, Vitality Garden και Shalery.

Wolf Clan Members: Grayback, Peasant, Brawler, Hurler, Mauler, Sledger και Druidess.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω τον [VR] Sovjohn για τις πολύτιμες πληροφορίες που μας έδωσε στο προηγούμενο τεύχος για το "Startopia". Κάπου εδώ τελειώνει ο διαθέσιμος χώρος και πρέπει να σας αποχαιρετίσω. Μέχρι το επόμενο τεύχος, βέβαια, όπου θα έχουμε ακόμη περισσότερα ενδιαφέροντα νέα για τη strategy community.

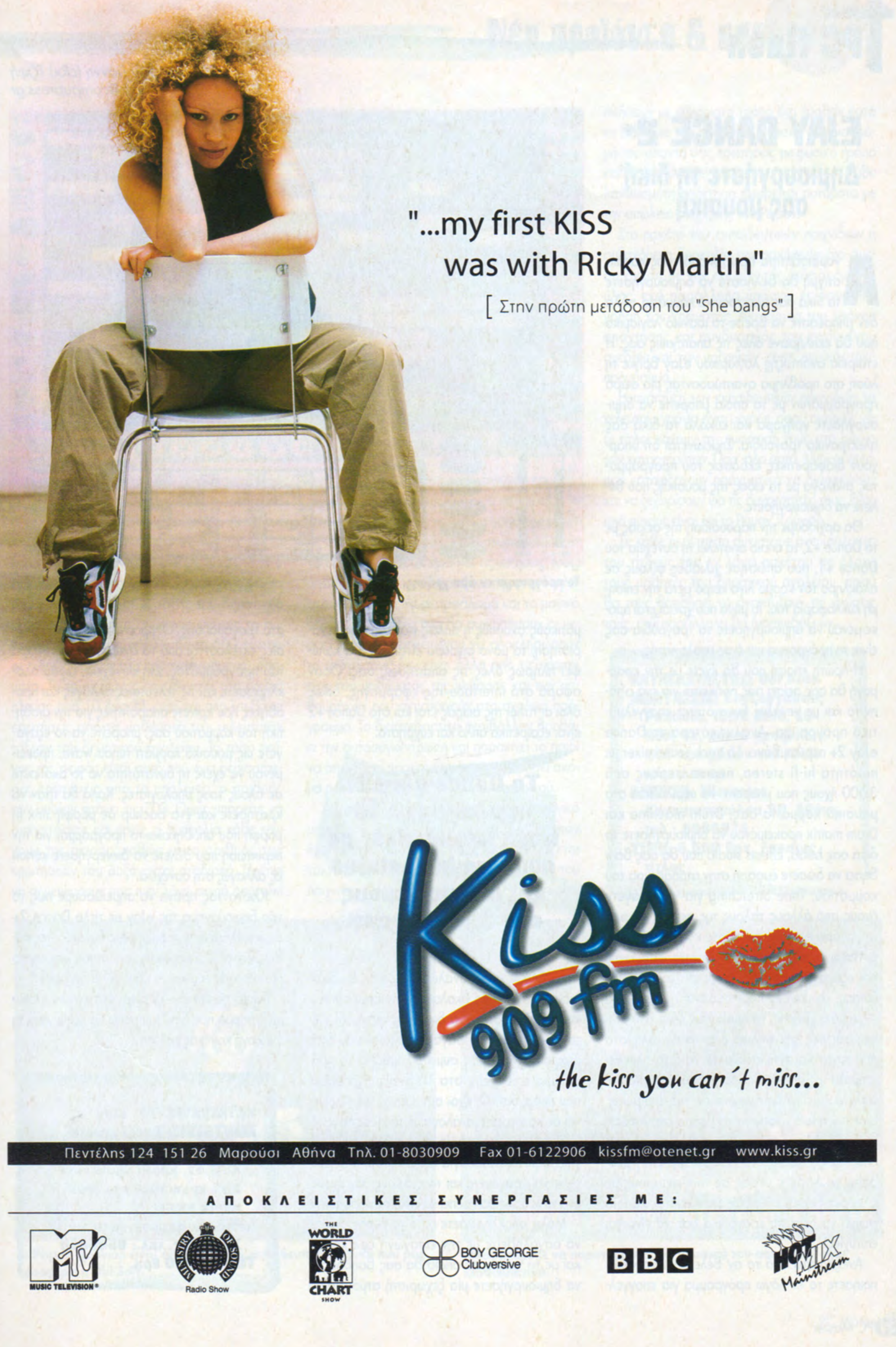
PC

TIP OF THE MONTH: BLACK & WHITE

Ενα έξυπνο κολπάκι για να έχετε συνεχώς μία φωτιά έτοιμη για να σπείρει τον πανικό στο αντίπαλο χωριό είναι το εξής: Κάνετε cast ένα fire spell πάνω σε μία μεγάλη πέτρα. Αυτή θα πάρει φωτιά, έτσι αν τη μετακινήσετε πάνω από σπίτια και ανθρώπους αυτοί θα πάρουν φωτιά. Το καλό είναι ότι σβήνει μετά από μεγάλο χρονικό διάστημα και μπορείτε να μετακινήσετε την πέτρα σε πολλά σπίτια, ακόμα και σε ολόκληρο το χωριό. Επίσης, σπάζοντας την πέτρα σε πολλά μικρά κομμάτια, και πετώντας τα τελευταία προς όλες τις κατευθύνσεις θα έχετε ένα καταστροφικό αποτέλεσμα που θα συγκινούσε ακόμα και τον Diablo. Το παραπάνω καλό είναι να το μάθετε στο creature σας. Σπάνια abilities σαν αυτό θα κάνουν το πλάσμα σας ξεχωριστό.






"...my first KISS
was with Ricky Martin"
[Στην πρώτη μετάδοση του "She bangs"]
Kiss
909 fm
the kiss you can´t miss...
Πεντέλης 124 151 26 Μαρούσι Αθήνα Τηλ. 01-8030909 Fax 01-6122906 kissfm@otenet.gr www.kiss.gr
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΕΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ ΜΕ:
MUSIC TELEVISION
Radio Show
THE WORLD CHART SHOW
BOY GEORGE Clubversive
BBC
HOT MIX Mainstream
ASHLEY & HOLMES ATHENS

του Γιάννη (cRx) Τζιφή
crx@compupress.gr

EJAY DANCE 2+

Δημιουργήστε τη δική σας μουσική



Το πρόγραμμα εν ώρα χρήσης.

Αναμφισβήτητα αρκετοί από εσάς κάποια στιγμή θα θελήσατε να δημιουργήσετε τα δικά σας ηλεκτρονικά κομμάτια, αλλά δεν μπορέσατε να βρείτε το ιδανικό λογισμικό που θα εκπλήρωνε όλες τις απαιτήσεις σας. Η εταιρεία ανάπτυξης λογισμικού eJay βρήκε τη λύση στο πρόβλημα αναπτύσσοντας μία σειρά προγραμμάτων με τα οποία μπορείτε να δημιουργήσετε γρήγορα και εύκολα τα δικά σας ηλεκτρονικά τραγούδια. Σημειώνεται ότι υπάρχουν διαφορετικές εκδόσεις του προγράμματος ανάλογα με το είδος της μουσικής που θέλετε να δημιουργήσετε.

Θα αρχίσουμε την παρουσίαση της σειράς με το Dance +2, το οποίο αποτελεί τη συνέχεια του Dance +1, που απέκτησε χιλιάδες φίλους σε ολόκληρο τον κόσμο λίγο καιρό μετά την επίσημη κυκλοφορία του. Το μόνο που χρειάζεται προκειμένου να δημιουργήσετε τα τραγούδια σας είναι το πρόγραμμα και ένας υπολογιστής.

Η πρώτη επαφή που θα έχετε με την εφαρμογή θα σας πείσει πως πρόκειται για ένα αξιόπιστο και με μεγάλες δυνατότητες επαγγελματικό πρόγραμμα. Αναλυτικότερα το Dance eJay 2+ περιλαμβάνει 16 track soundmixer με ποιότητα hi-fi stereo, περισσότερους από 3.500 ήχους που μπορείτε να περιλάβετε στα μουσικά κομμάτια σας, Drum machine και Drum matrix προκειμένου να δημιουργήσετε τα δικά σας beats, Effects studio που θα σας βοηθήσει να δώσετε έμφαση στην ατμόσφαιρα του κομματιού, Time Stretching για να εισάγετε ήχους από άλλους τίτλους της σειράς, ξεχωριστή μπάρα έντασης φωνής για κάθε track ή ήχο αντίστοιχα, καθώς και δυνατότητα εισαγωγής και εξαγωγής μουσικών αρχείων τύπου Wave. Επίσης, το πακέτο περιλαμβάνει ηλεκτρονικό εγχειρίδιο χρήσης, το οποίο σας δίνει αναλυτικές οδηγίες και επιλύει όλα τα προβλήματα που τυχόν να αντιμετωπίσετε. Από τα πλεονεκτήματα της σειράς δεν θα μπορούσαμε να παραλείψουμε το δικτυακό τόπο της εταιρείας, από τον οποίο μπορείτε να βρείτε ανανεώσεις για τους τίτλους της σειράς καθώς και τεχνική υποστήριξη. Επίσης στο Web site της eJay μπορείτε να λάβετε μέρος σε διαγωνισμούς με πλούσια δώρα, ενώ δεν αποκλείεται κάποια στιγμή να δείτε τα τραγούδια σας να γίνονται επιτυχίες!

Ανεξάρτητα από το αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε το εν λόγω πρόγραμμα για επαγγελματικούς σκοπούς ή απλώς για δική σας ευχαρίστηση, το μόνο σίγουρο είναι πως θα καλύψει πλήρως όλες τις απαιτήσεις σας. Οσον αφορά στο interface της εφαρμογής, όπως όλοι οι τίτλοι της σειράς έτσι και στο Dance +2 είναι εξαιρετικά απλό και εύχρηστο.

Το Dance eJay 2+ περιλαμβάνει 16 track soundmixer με ποιότητα hi-fi stereo και περισσότερους από 3.500 ήχους.

Ας δούμε όμως αναλυτικότερα τη διαδικασία που πρέπει να ακολουθήσετε προκειμένου να δημιουργήσετε ένα δικό σας τραγούδι. Καταρχήν, πρέπει να εισαγάγετε όποιον από τους έτοιμους ήχους που συμπεριλαμβάνει το πρόγραμμα επιθυμείτε στα 16 αντίστοιχα tracks που υπάρχουν. Οι ήχοι αυτοί είναι ταξινομημένοι σε κατηγορίες ανάλογα με το είδος τους.

Η εν λόγω διαδικασία είναι αρκετά απλή και γίνεται με τη λειτουργία drag'n'drop, ενώ μπορείτε να εισαγάγετε και τους δικούς σας ήχους, οι οποίοι όμως θα πρέπει να είναι σε μορφή wav.

Μόλις ολοκληρώσετε αυτό το μέρος, πρέπει να ασχοληθείτε με την εισαγωγή εφέ καθώς και με το tempo, τα οποία θα σας βοηθήσουν να δημιουργήσετε μία ξεχωριστή ατμόσφαιρα στο τραγούδι σας. Οι προαναφερόμενες εργασίες εκτελούνται από τα αντίστοιχα παράθυρα του προγράμματος. Στη συνέχεια, αφού ολοκληρώσετε και τις τελευταίες αλλαγές και προσθήκες που κρίνετε απαραίτητες για την αισθητική του κομματιού σας, μπορείτε να το εξαγάγετε ως μουσικό κομμάτι τύπου wave, προκειμένου να έχετε τη δυνατότητα να το ακούσετε σε όλους τους υπολογιστές. Καλό θα ήταν να κρατήσετε και ένα backup σε μορφή .mix (η μορφή που αποθηκεύει το πρόγραμμα) για την περίπτωση που θέλετε να διενεργήσετε κάποιες αλλαγές στη συνέχεια.

Κλείνοντας πρέπει να σημειώσουμε πως το νέο δημιούργημα της eJay με τίτλο Dance 2+ συμπεριλαμβάνει πολλές νέες δυνατότητες καθώς και πολλά χαρακτηριστικά που δεν είχε ο προκάτοχός του και το κάνουν να ξεχωρίζει.

Γενικά, το Dance +2 είναι ένα καταπληκτικό πρόγραμμα που δεν θα πρέπει να λείπει από τη συλλογή κανενός χρήστη.

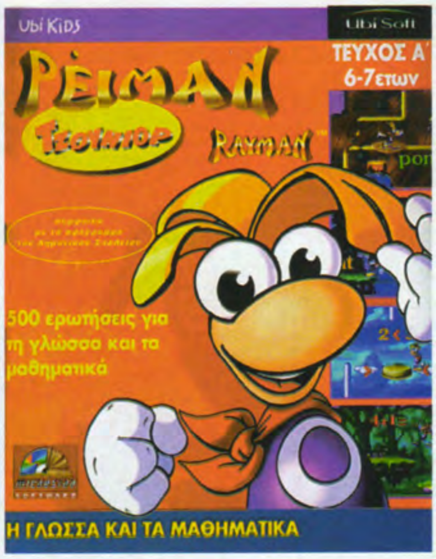
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: eJay
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Επεξεργαστής Pentium I, 16MB RAM, CD-ROM 4x, κάρτα γραφικών 256 χρωμάτων και 16bit κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ: Beacon, Αετιδών 13, Χολαργός, τηλ.: 6595630
ΤΙΜΗ: 8.900 δρχ.

ΡΕΪΜΑΝ ΤΖΟΥΝΙΟΡ

Βοήθημα για τους μικρούς μας φίλους

Ο Ρέιμαν επιστρέφει με μία νέα περιπέτεια: Ο φοβερός κύριος μοχθηρός ξαναχτύπησε, κλέβοντας το πολύτιμο βιβλίο της γνώσης κι έτσι οι αριθμοί και τα γράμματα έχουν διασκορπιστεί χαμένα μέσα στη φύση. Για να ξαναφέρει πίσω τη χαμένη γνώση, ο Ρέιμαν θα πρέπει να διασχίσει 60 επίπεδα παιχνιδιού, απαντώντας σε περισσότερες από 500 ερωτήσεις που αφορούν στα μαθήματα της γλώσσας και της αριθμητικής.

Η σειρά αποτελείται από τρία διαφορετικά τεύχη. Το πρώτο τεύχος απευθύνεται σε παιδιά 6 έως 7 ετών και περιλαμβάνει ερωτήσεις για τις πρώτες τάξεις του δημοτικού σχολείου, το δεύτερο τεύχος απευθύνεται σε παιδιά από 8 έως 9 ετών και περιλαμβάνει ερωτήσεις για τα μαθήματα της Γ' και Δ' τάξης του δημοτικού σχολείου. Πρέπει να σημειώσουμε πως το συγκεκριμένο τεύχος περιλαμβάνει 600 ερωτήσεις που αφορούν στα προαναφερόμενα μαθήματα. Το τρίτο τεύχος απευθύνεται στα παιδιά ηλικίας από 10 έως 11 ετών και περιλαμβάνει ερωτήσεις από τα μαθήματα των τελευταίων τάξεων του δημοτικού σχολείου. Το τρίτο τεύχος της σειράς είναι αυτό που έχει περισσότερες ερωτήσεις από τα υπόλοιπα, ο αριθμός των οποίων φτάνει τις 700. Οπως μπορείτε να διαπιστώσετε και εσείς, η δυσκολία κάθε τεύχους της σειράς, καθώς και ο αριθμός των ερωτήσεών του αυξάνονται σταδιακά. Πρέπει να σημειώσουμε πως η εν λόγω σειρά αποτελεί



έναν τέλειο συνδυασμό παιχνιδιού και εκμάθησης, αφού το παιδί, προκειμένου να επιλέξει τη σωστή απάντηση, θα πρέπει να χρησιμοποιήσει τις δυνάμεις του Ρέιμαν. Αναλυτικότερα μπορεί να ελέγξει το χαρακτήρα και τις κινήσεις τους, όπως το άλμα, το σούπερ ελικόπτερο, την τηλεσκοπική γροθιά, το σκαρφάλωμα και το μαγικό σπόρο. Τα εμπόδια που θα συναντήσουν οι νεαροί χρήστες προκειμένου να ολοκληρώσουν το στόχο τους δεν είναι άλλα από τις ερωτήσεις του μαθήματος της γλώσσας και των μαθηματικών που αντιστοιχούν στο σχολικό πρόγραμμα. Το διασκεδαστικό περιβάλλον βοηθάει την αυτοσυγκέντρωση και παρακινεί το παιδί να απαντήσει προκειμένου να προχωρήσει ακόμα περισσότερο στην πλοκή του παιχνιδιού.

Αξίζει να σημειώσουμε πως το παιδαγωγικό μέρος της εκπαιδευτικής σειράς παιχνιδιών έχει γραφεί από δασκάλους και δοκιμάζεται τακτικά σε παιδιά του δημοτικού. Στόχος του παιχνιδιού είναι να βοηθήσει τα παιδιά να εξασκήσουν με ευχάριστο τρόπο ό,τι έμαθαν κατά τη διάρκεια του σχολείου. Το παιδί στη διαδρομή του απαντά στις ερωτήσεις με φυσικό τρόπο καθώς τις θεωρεί μέρος του παιχνιδιού. Κάθε λανθασμένη απάντηση τιμωρείται αυτόματα με την απώλεια μιας ζωής του Ρέιμαν.

Στο πακέτο των εκπαιδευτικών παιχνιδιών η αυξανόμενη δυσκολία των ασκήσεων έχει άμεση σχέση με την εξέλιξη της διδασκόμενης ύλης, ενώ παράλληλα υπάρχει παιδαγωγική χρήση του χρώματος, διαχείριση του χρόνου απάντησης και συνδυασμός του κινούμενου σχεδίου και των γραφικών με το εκπαιδευτικό πρόγραμμα.

Η ανάπτυξη των εκπαιδευτικών παιχνιδιών τα τελευταία χρόνια είναι μεγάλη, αφού συνεχώς νέοι τίτλοι κάνουν την εμφάνισή τους στα ράφια των καταστημάτων. Παρ' όλα αυτά, λίγοι οι τίτλοι που καταφέρνουν πραγματικά να διαπρέψουν και να ξεχωρίσουν για τις δυνατότητές τους. Ενας από αυτούς είναι και το Ρέιμαν Τζούνιορ.

Σε κάθε περίπτωση συνιστάμε ανεπιφύλακτα του τίτλους του εν λόγω πακέτου σε όλους τους μαθητές του δημοτικού σχολείου, αφού θα τους βοηθήσει να αναπτύξουν τις γνώσεις τους, ενώ παράλληλα θα διασκεδάζουν.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Ubi Kids
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Επεξεργαστής Pentium, 16MB RAM, CD-ROM 4x, κάρτα γραφικών 256 χρωμάτων και 16bit κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microstar, Κονοπισοπούλου 30, Αθήνα, τηλ.: 6998974
ΤΙΜΗ: 5.500 δρχ. έκαστος τίτλος



Το Ρέιμαν Τζούνιορ είναι ένα εξαιρετικό εκπαιδευτικό παιχνίδι που μας προσφέρει η Ubi Soft.



Οπως μπορείτε να παρατηρήσετε, τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καταπληκτικά.

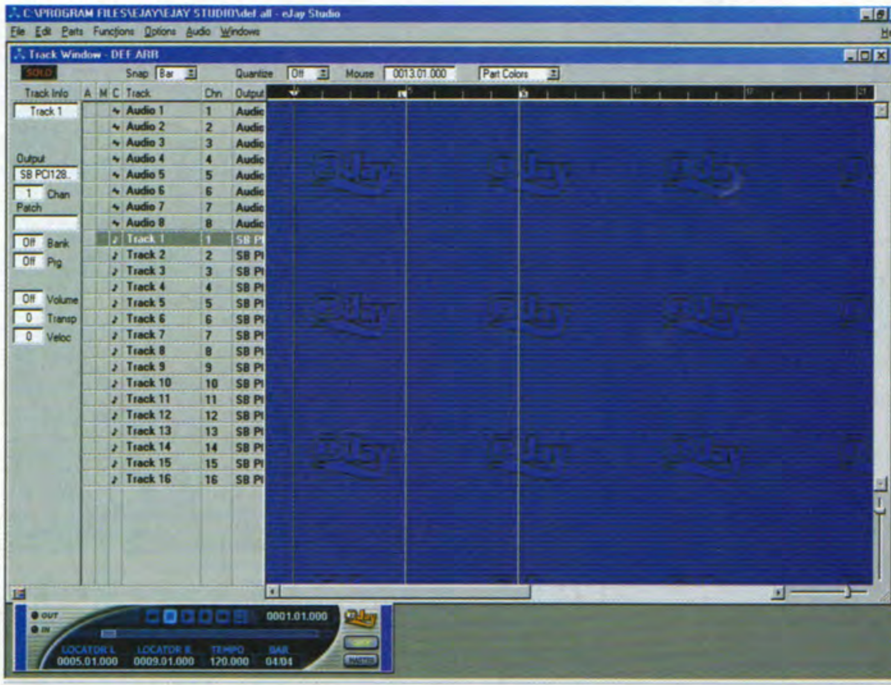
EJAY STUDIO

Επεξεργαστείτε αρχεία Wave και Midi

Οσοι από εσάς έχουν χρησιμοποιήσει κάποιο από τα προγράμματα της εταιρείας ανάπτυξης λογισμικού eJay θα γνωρίζουν την αξιοπιστία που τα χαρακτηρίζει, τις πολλές δυνατότητες που ενσωματώνουν και την ευκολία στο χειρισμό που προσφέρουν στο χρήστη.

Πρόσφατα η εταιρεία διέθεσε στην αγορά το πακέτο eJay Studio, το οποίο αποτελείται από 2 CD-ROMs και σας παρέχει τη δυνατότητα να δημιουργήσετε τη δική σας μουσική με τις επαγγελματικές τεχνολογίες που περιλαμβάνει. Αναλυτικότερα, μπορείτε να συνθέσετε και να τροποποιήσετε τη μουσική σας χρησιμοποιώντας τα 24 Audio Tracks ή τα 64 Midi Tracks που ενσωματώνει το πακέτο της εφαρμογής. Ετσι, μπορείτε να ηχογραφήσετε μουσικές πληροφορίες χρησιμοποιώντας οποιαδήποτε πηγή θέλετε, όπως ένα μικρόφωνο ή μία ηλεκτρική κιθάρα, ενώ για την ηχογράφηση σας μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και midi μονάδες εισόδου, όπως το Synthesizer ή άλλα Midi instruments. Οπως προαναφέραμε, στα αρχεία τύπου Audio που θα δημιουργήσετε έχετε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε έως και 24 κανάλια, ενώ στα αρχεία τύπου Midi έως και 64 κανάλια! Αλλη μία λειτουργία που παρέχει η εφαρμογή είναι αυτή της αντιγραφής και επικόλλησης. Δηλαδή, μπορείτε να προσθέσετε σε ένα μουσικό κομμάτι μουσικά στιγμιότυπα από κάποιο άλλο, χωρίς να χρειάζεται να έχετε εξεζητημένες γνώσεις. Οσον αφορά στα αρχεία τύπου Midi, έχετε τη δυνατότητα να εκτελέσετε λεπτομερείς αλλαγές σε αυτά, αφού το πρόγραμμα αποτελείται από μία πληθώρα επιλογών και δυνατοτήτων για τη συγκεκριμένη λειτουργία.

Το πακέτο της εφαρμογής διαθέτει επιπλέον έναν ειδικό μίκτη, προκειμένου να κάνετε μείξεις ανάμεσα στις μουσικές που δημιουργείτε, ενώ διαθέτει και ειδική λειτουργία ώστε να εισάγετε στα μουσικά κομμάτια σας εφέ που θα τους δώσουν ξεχωριστή ατμόσφαιρα. Τα μουσικά αρχεία που έχετε δημιουργήσει μπορείτε να τα αποθηκεύσετε τόσο ως Wave όσο και ως Midi, καθώς και ως αρχεία τύπου Mix, ώστε να τα τροποποιήσετε εύκολα στη συνέχεια. Επίσης, το eJay Studio σας δίνει τη δυνατότητα εκτύπωσης του τελικού αποτελέσματος, ενώ ενσωματώνει και Player ώστε να ενσωματώσετε στα τραγούδια σας τα δικά σας clips. Σε αυτό το σημείο πρέπει να υπενθυμίσουμε πως το eJay Studio είναι συμβατό και με τις δύο προεκτάσεις του GM, δηλαδή τόσο με το GS της Rolland όσο και με το XG της Yamaha.



Ευτυχώς που ο Μπετόβεν έχει πεθάνει...

Οπως έχουμε αναφέρει και στις προηγούμενες παρουσιάσεις προϊόντων της eJay, ο δικτυακός τόπος της εταιρείας είναι καταπληκτικός και θα σας προσφέρει πληροφορίες και οποιαδήποτε βοήθεια χρειαστείτε. Για το συγκεκριμένο πρόγραμμα, όμως, το site της εταιρείας προσφέρει μία επιπλέον λειτουργία: τη δυνατότητα κοινοποίησης των μουσικών αρχείων που έχετε δημιουργήσει στο Διαδίκτυο καθώς και της ανταλλαγής αρχείων με άλλους χρήστες. Αλλο ένα χαρακτηριστικό του προγράμματος που θα φανεί χρήσιμο σε αρκετούς χρήστες είναι η σύνθεση ενός κομματιού με παρτιτούρες. Μπορείτε δηλαδή να πάρετε μία έτοιμη παρτιτούρα και μέσω του προγράμματος να αλλάξετε τα όργανα καθώς και να εισαγάγετε τις προσθήκες σας ώστε να δημιουργήσετε το δικά σας Remix!



Οσον αφορά στις απαιτήσεις του πακέτου, ενώ είναι αρκετά μεγαλύτερες από αυτές των άλλων προγραμμάτων της σειράς, δεν απαιτεί μεγάλη υπολογιστική ισχύ, με αποτέλεσμα να είναι προσιτό στους περισσότερους χρήστες.

Κλείνοντας, πρέπει να σας υπενθυμίσουμε πως η εταιρεία ανάπτυξης λογισμικού eJay έχει δημιουργήσει και άλλα παρόμοια προγράμματα που έχουν ως αντικείμενό τους την επεξεργασία ήχου και τα οποία ευελπιστούμε να σας παρουσιάσουμε σε επόμενα τεύχη του περιοδικού. Δεν πρέπει επίσης να παραλείψουμε να σημειώσουμε πως το eJay Studio, όπως και οι υπόλοιπες εφαρμογές της εταιρείας, συνοδεύονται από καλογραμμένα και λεπτομερέστατα εγχειρίδια που μπορείτε να βρείτε τόσο σε αναλογική όσο και σε ψηφιακή μορφή.

Σε κάθε περίπτωση το eJay Studio αποτελεί μία ολοκληρωμένη και αξιόπιστη εφαρμογή που προτείνουμε ανεπιφύλακτα σε όλους!

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: eJay
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Επεξεργαστής Pentium 200MHz, 64MB RAM, CD-ROM 4x, κάρτα γραφικών 256 χρωμάτων και 16bit κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ: Beacon, Αετιδών 13, Χολαργός, τηλ.: 6595630
ΤΙΜΗ: 13.500 δρχ.

MY FIRST ENGLISH

Το μυστήριο του πλανήτη Χοτ Ροκς

Καθώς ο Γκούμα και ο Ζουμ ετοιμάζονται να επιστρέψουν στον πλανήτη τους, τον Γκούμιξ, μαθαίνουν ότι οι κάτοικοι του πλανήτη Χοτ Ροκς κινδυνεύουν, αφού όλοι τους έχουν μεταμορφωθεί. Οι Ρόκερς χρειάζονται τη βοήθειά σας. Μία καινούρια περιπέτεια σας περιμένει. Η αποστολή σας είναι να βρείτε το ενεργειακό πετράδι, αφού μόνο αυτό μπορεί να τους ξαναδώσει την κανονική μορφή τους. Πρέπει όμως να είστε προσεκτικοί, διότι οι πονηροί Δίδυμοι παραμονεύουν παντού.



Ενα καταπληκτικό εκπαιδευτικό παιχνίδι από τις εκδόσεις Πατάκη.

Η εκπαιδευτική σειρά παιχνιδιών περιπέτειας My First English έχει δημιουργηθεί από ειδικούς στον τομέα της εκπαίδευσης και συνδυάζει τις θεμελιώδεις μαθησιακές αρχές με την τεχνολογία αιχμής. Το παιδί μέσα από το παιχνίδι βιώνει τις ιστορίες σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον κινουμένων σχεδίων, με σκοπό να αναπτύξει τις γλωσσικές, γνωστικές και επικοινωνιακές δεξιότητές του. Με αυτόν τον τρόπο τού προσφέρεται το πιο διασκεδαστικό, εκπαιδευτικό και γεμάτο κίνητρα πρόγραμμα εκμάθησης αγγλικών.

Ο νεαρός χρήστης καλείται να βοηθήσει τους ηλεκτρονικούς φίλους του να βρουν τη λύση σε διάφορα μυστήρια μαθαίνοντας αγγλικά. Στην πραγματικότητα ο μόνος τρόπος για να μπορέσει ο νεαρός χρήστης να προχωρήσει στην αναζήτησή του είναι να μάθει αγγλικά. Ετσι, το παιδί έχει περισσότερα κίνητρα από ποτέ για να μάθει την αγγλική γλώσσα, καθώς η έμφυτη περιέργειά του θα το οδηγήσει όλο και πιο μακριά. Εκτός από την περιπέτεια το παιδί μπορεί να επισκεφθεί τους Παιχνιδοπλανήτες και να λάβει μέρος σε διασκεδαστικές δραστηριότητες, ενισχύοντας περαιτέρω τη μαθησιακή διαδικασία. Καθώς ξετυλίγεται το σενάριο το παιδί αρχίζει να βρίσκει λύσεις. Τα αγγλικά που μαθαίνει κατά τη διάρκεια της αναζήτησης αποτελούν ουσιώδες και αναπόσπαστο τμήμα της διαδικασίας. Πρέπει να σημειώσουμε πως το πακέτο της εφαρμογής περιλαμβάνει ένα πρόγραμμα που έχει ως στόχο τη βελτιστοποίηση της λειτουργίας αναγνώρισης ομιλίας. Το πακέτο διαθέτει πλούσιο λεξιλόγιο με ουσιαστικά, επίθετα, ρήματα και προθέσεις, ενώ οι γονείς μπορούν να παρακολουθούν την πρόοδο των παιδιών μέσα από τα ειδικά διαμορφωμένα ευανάγνωστα γραφήματα, καθώς και από on-line εξηγήσεις που υπάρχουν σε κάθε σημείο της περιπέτειας. Επίσης, οι δεκατρείς ταινίες βίντεο που συμπεριλαμβάνονται στην εφαρμογή βοηθούν τους μικρούς χρήστες να εξασκηθούν στα αγγλικά και να εμπεδώσουν τις νέες αυτές γνώσεις. Σημειώνεται ότι η βοήθεια που ενσωματώνει το παιχνίδι είναι στην ελληνική γλώσσα, ενώ παρέχει αναλυτικές πληροφορίες και οδηγίες, με αποτέλεσμα οι μικροί μας φίλοι να μπορούν ανά πάσα στιγμή να βρουν μία πολύτιμη βάση συμβουλών που θα τους διευκολύνει και θα τους επιλύσει τις τυχόν απορίες τους. Επίσης, περικλείεται και παιδικό πρόγραμμα ζωγραφικής, το οποίο βοηθά τους νεαρούς χρήστες να καλλιεργήσουν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους. Τέλος, αξίζει να σημειώσουμε πως στο πακέτο My First English συμπεριλαμβάνεται και προσωπικό multimedia λεξικό, που ενσωματώνει περισσότερες από 1.000 διαφορετικές λέξεις στις οποίες μπορεί να αποκτήσει πρόσβαση ο χρήστης με αλφαβητική ή θεματική αναζήτηση. Μπορεί μάλιστα να προσθέσει τις δικές του λέξεις, συνοδεύοντάς τες με εικόνα ή ήχο, προκειμένου να μπορέσει να διευρύνει το εν λόγω λεξικό και στη συνέχεια όποτε χρειαστεί να τις χρησιμοποιήσει. Η εικόνα και ο ήχος που θα ενσωματωθεί θα τον βοηθήσουν να μπορέσει στη συνέχεια να ταξινομήσει τις εν λόγω λέξεις ανάλογα με την ερμηνεία τους ή με άλλα κριτήρια της αρεσκείας του. Πρέπει να σημειώσουμε πως οι μικροί μας φίλοι μπορούν να χρησιμοποιήσουν το λεξικό ανεξάρτητα από το κυρίως πρόγραμμα, δηλαδή ως αυτόνομη εφαρμογή.

Το πακέτο αποτελείται από δύο CDs και απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 7 έως 9 ετών. Αναμφισβήτητα ο εν λόγω τίτλος είναι ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι που θα βοηθήσει τα παιδιά να εξοικειωθούν με την αγγλική γλώσσα διασκεδάζοντας.



Το πακέτο περιέχει πολλά συνοδευτικά προγράμματα που θα βοηθήσουν τους μικρούς μας φίλους.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Πατάκης
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Επεξεργαστής Pentium 133MHz, 16MB RAM, CD-ROM 8x, κάρτα γραφικών με βάθος χρώματος 16bit και 16bit κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πατάκης, Βαλτετσίου 14, Αθήνα, τηλ.: 3811740
ΤΙΜΗ: 19.000 δρχ.

...MP3 PLAYER

The beat goes on!

Η ψηφιακή επανάσταση που έφερε ο μαγικός αλγόριθμος του Ινστιτούτου Fraunhofer σκόρπισε στο διάβα της όλα τα συμβατικά μέσα αναπαραγωγής μουσικής. Παράλληλα δημιούργησε μία νέα γενιά ηλεκτρονικών συσκευών, που ανέλαβαν τη μεταφορά των πολύτιμων MP3 μακριά από το δυσκίνητο υπολογιστή... Καλώς ήρθατε στον κόσμο των MP3 Players!

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Για τις ανάγκες της παρουσίασης χωρίσαμε τις συσκευές σε τρεις υποκατηγορίες, με βάση το χρησιμοποιούμενο αποθηκευτικό μέσο. Είναι προφανές ότι κάθε ομάδα διαθέτει δυνατά και αδύνατα σημεία και, βέβαια, η τελική επιλογή είναι συνάρτηση των αναγκών του αγοραστή. Ωστόσο, ο χρήστης που πιστεύει ότι το MP3 Player των ονείρων του συγκαταλέγεται στην πρώτη κατηγορία, θα ήταν σκόπιμο να καθυστερήσει τη διαδικασία απόκτησής του, δεδομένου ότι τα μοντέλα με Flash Memory προσφέρουν ελάχιστη επεκτασιμότητα, ενώ κοστίζουν αρκετά ακριβά. Επίσης, μην παραλείψετε να κοιτάξετε για ακόμα μία φορά τα τέσσερα μοντέλα που παρουσιάστηκαν στο τεύχος 138, ώστε να αποκτήσετε μία ολοκληρωμένη εικόνα της αγοράς των MP3 Players.

MP3 PLAYERS ΜΕ FLASH MEMORY

Οι συσκευές αναπαραγωγής MP3 που διαθέτουν μνήμη Flash διακρίνονται για το μικρό μέγεθός τους, γεγονός που τις καθιστά ιδανικές συντρόφους για οποιαδήποτε μετακίνηση. Παράλληλα, παρέχουν τη μέγιστη δυνατή αντικραδασμική προστασία, εξασφαλίζοντας απρόσκοπτη λειτουργία ακόμα και κάτω από τις πιο δύσκολες συνθήκες. Από την άλλη πλευρά, ο χώρος αποθήκευσης που παρέχουν είναι εξαιρετικά περιορισμένος: Σε 64MB, που είναι μία τυπική τιμή μνήμης που δίδεται με τις συσκευές της κατηγορίας, δεν μπορούν να χωρέσουν περισσότερα από 12-13 τραγούδια (διάρκειας 5 λεπτών το καθένα) κωδικοποιημένα στα 128Kbps. Επιπλέον, διατίθενται σε σχετικά υψηλή τιμή, κάτι που οφείλεται κατά κύριο λόγο στο όμοια υψηλό κόστος της μνήμης Flash. Για τη μεταφορά των κομματιών από τον υπολογιστή, οι συσκευές κάνουν χρήση τόσο της παράλληλης θύρας όσο και της USB, ωστόσο τα μοντέλα που δεν υποστηρίζουν τη δεύτερη θα πρέπει να αποφεύγονται.



Diamond Rio 500

Η Diamond ήταν η εταιρεία που έφερε την επανάσταση στον ψηφιακό ήχο, αφού ήταν η πρώτη που παρουσίασε συσκευή αναπαραγωγής MP3 εκτός του υπολογιστή. Το **RIO 500** αποτελεί μία βελτιωμένη έκδοση του "σκαπανέα" RIO 300 και συνδυάζει ευχρηστία με εντυπωσιακά τεχνικά χαρακτηριστικά. Διαθέτει ενσωματωμένη μνήμη 64MB, η οποία είναι δυνατόν να επεκταθεί μέχρι τα 128MB με την προσθήκη μιας κάρτας SmartMedia. Μπορεί να αναπαράγει αρχεία με μεταβλητό ή σταθερό bitrate (32 ως 320Kbps), ενώ ιδιαίτερα χρήσιμη είναι η δυνατότητα απεικόνισης του ονόματος του αναπαραγόμενου κομματιού στην οθόνη LCD της συσκευής. Μέσω ενός αρκετά ανεπτυγμένου συστήματος καταλόγων, η διαχείριση των αποθηκευμένων τραγουδιών αποδεικνύεται ιδιαίτερα εύκολη υπόθεση. Εξίσου εύκολη είναι και η μεταφορά των δεδομένων από τον υπολογιστή, που υλοποιείται μέσω της θύρας USB με τη χρήση μίας εξαιρετικής εφαρμογής. Συνολικά, η πρόταση της Diamond παρέχει στο χρήστη όλες τις αναμενόμενες και μη ευκολίες, η τιμή της, όμως, κυμαίνεται σε ιδιαίτερα υψηλά επίπεδα (110.000 δρχ.).

Diamond Rio 600

Στην προσπάθειά της να φέρει το RIO πιο κοντά στο ποσό που είναι διατεθειμένος να δαπανήσει ο μέσος χρήστης, η Diamond κυκλοφόρησε μία φθηνότερη παραλλαγή του RIO 500, η οποία, βέβαια, υστερεί σε τεχνικά χαρακτηριστικά. Ετσι, το **RIO 600** διαθέτει μόλις 32MB ενσωματωμένης μνήμης, τα οποία δεν είναι δυνατόν να επεκταθούν με τη χρήση κάποιας εξωτερικής κάρτας. Μόνη διέξοδος για επέκταση αποτελούν οι εξειδικευμένες συσκευές, όπως το Microdrive της IBM, οι τιμές των οποίων είναι ιδιαίτερα υψηλές. Ωστόσο, ο υποψήφιος αγοραστής θα πρέπει να λάβει υπόψη μια σημαντική καινοτομία του RIO 600, που εξισορροπεί εν μέρει τη μικρή ποσότητα της παρεχόμενης μνήμης: Υποστηρίζονται τα αρχεία WMA (Windows Media Audio), τα οποία, αν και δεν είναι τόσο διαδεδομένα όσο τα MP3, προσφέρουν πολύ καλύτερη σχέση ποιότητας/μεγέθους. Κατά τα άλλα, τα



Diamond Rio 500

χαρακτηριστικά του RIO 600 δεν διαφέρουν από αυτά του "ακριβότερου" προγόνου του. Το κόστος της συσκευής ανέρχεται στις 86.000 δρχ.

Philips Rush SA-125

Η Philips είναι μία εταιρεία με παράδοση στην κατασκευή ποιοτικών - και οικονομικά προσιτών - συστημάτων αναπαραγωγής ήχου. Πρόσφατα εισέβαλε δυναμικά στην αγορά των MP3 Players, παρουσιάζοντας προτάσεις ικανές να καλύψουν τις ανάγκες κάθε χρήστη. Στην κατηγορία των συσκευών που χρησιμοποιούν μνήμη Flash, το μοντέλο της Philips φέρει την ονομασία Rush και ξεχωρίζει από την πρώτη στιγμή λόγω της ιδιαίτερα κομψής εξωτερικής εμφάνισής του. Αίσθηση προκαλεί η μεγάλη οθόνη του Rush, η οποία περιλαμβάνει εννέα γραμμές και συμβάλλει αποφασιστικά στην άνετη διαχείριση των μουσικών κομματιών. Το μοντέλο δεν διαθέτει ενσωματωμένη μνήμη και δέχεται μόνο εξωτερικές κάρτες SmartMedia. Ετσι, στην περίπτωση που αποφασίσετε πως η κάρτα των 64MB δεν επαρκεί, θα πρέπει να την αντικαταστήσετε με κάποια άλλη, μεγαλύτερης χωρητικότητας. Ωστόσο, αυτή τη στιγμή δεν διατίθενται στην αγορά κάρτες SmartMedia με δυνατότητα αποθήκευσης δεδομένων άνω των 64MB. Υποστηρίζονται μουσικά αρχεία κωδικοποιημένα σε μεταβλητό ή σταθερό bitrate (56 ως 320Kbps) και στην οθόνη εμφανίζεται ο τίτλος του κομματιού. Ουσιαστικά, το μοντέλο της Philips δεν προσφέρει τίποτα παραπάνω από το RIO 500, ενώ κοστίζει σημαντικά ακριβότερα (130.000 δρχ.).

Jazpiper MVR

Παρά τη "συμβατική" εξωτερική εμφάνισή τους, τα προϊόντα της σειράς Jazpiper έχουν να επιδείξουν αξιόλογα χαρακτηριστικά, που τα καθιστούν ιδιαίτερα συμφέρουσες αγορές. Το μοντέλο **MVR 32P** έχει ενσωματωμένα - όπως άλλωστε προδίδει η ονομασία του - 32MB μνήμης Flash, η οποία είναι δυνατόν να επεκταθεί με τη χρήση μίας εξωτερικής κάρτας SmartMedia. Η οθόνη της συσκευής διαθέτει δύο γραμμές και μπορεί να δείχνει μικρή σε σχέση με αυτήν του Rush, κρίνεται όμως απόλυτα επαρκής και εμφανίζει τις απαραίτητες πληροφορίες που αφορούν στα αποθηκευμένα κομμάτια, δηλαδή το όνομα και το bitrate των MP3. Μπορεί να αναπαράγει τραγούδια με μεταβλητό ή σταθερό bitrate (32-320Kbps), όμως η σύνδεση με τον υπολογιστή πραγματοποιείται μόνο μέσω της παράλληλης θύρας, γεγονός που περιορίζει σημαντικά την ταχύτητα μεταφοράς των τραγουδιών. Ωστόσο, η άσχημη εντύπωση που προκαλεί ο "απαρχαιωμένος"



Jazpiper MVR

τρόπος σύνδεσης αντισταθμίζεται εν μέρει από κάποια επιπλέον χαρακτηριστικά της συσκευής, όπως ο ενσωματωμένος τηλεφωνικός κατάλογος 500 θέσεων και η δυνατότητα αποθήκευσης φωνητικού μηνύματος. Στις 60.000 δρχ. το MVR 32P αποτελεί μία πολύ καλή επιλογή.

Το μοντέλο **MVR 64P** διαφοροποιείται σημαντικά από τη συσκευή που περιγράφηκε ανωτέρω. Προφανώς η ενσωματωμένη μνήμη Flash ανέρχεται στα 64MB, παράλληλα, όμως, το MVR 64P παρέχει τη δυνατότητα 3D sound, ενώ περιλαμβάνει ραδιοφωνικό δέκτη, γεγονός που αυξάνει κατακόρυφα τη λειτουργικότητα της συσκευής. Επιπλέον, με την προσθήκη ενός ειδικού αξεσουάρ, που στοιχίζει 45.000 δρχ., το MP3 Player μετατρέπεται σε ψηφιακή φωτογραφική μηχανή. Το κόστος του MVR 64P εντοπίζεται στις 100.000 δρχ. και κρίνεται μάλλον χαμηλό σε σχέση με τα προσφερόμενα χαρακτηριστικά.

Grundig MPAxx MP150

Το προϊόν της Grundig αποτελεί μία τυπική συσκευή της κατηγορίας των MP3 Players με μνήμη Flash. Ως αποθηκευτικό μέσο χρησιμοποιεί δύο Multimedia Cards (MMC), καθεμία από τις οποίες μπορεί να δεχτεί μέχρι 16MB δεδομένων. Ετσι, η συνολική προσφερόμενη μνήμη ανέρχεται στα 32MB, μπορεί, όμως, να επεκταθεί μέχρι τα 128MB με τη χρήση MMC μεγαλύτερης χωρητικότητας. Το **MP150** έχει τη δυνατότητα αναπαραγωγής κομματιών μεταβλητού ή σταθερού bitrate (32-320Kbps), ενώ στην οθόνη του, που αποτελείται από δύο γραμμές, εμφανίζονται το όνομα και το bitrate του αναπαραγόμενου MP3. Η σύνδεση με το PC επιτυγχάνεται μέσω του διαύλου USB, με αποτέλεσμα η μεταφορά των τραγουδιών στη συσκευή να πραγματοποιείται με ιδιαίτερα γρήγορους ρυθμούς. Αρνητική εντύπωση προκαλεί το πρόγραμμα LED που διατίθεται μαζί με τη συσκευή και αναλαμβάνει να φέρει εις πέρας όλες τις διαδικασίες που αφορούν στη διαχείριση των MP3 αρχείων, όχι επειδή είναι δύσχρηστο - κάθε άλλο, μάλιστα - αλλά επειδή το υποπρόγραμμα που μετατρέπει τα WAV σε MP3 δίδεται σε μορφή demo και ο χρήστης μπορεί να το λειτουργήσει για ένα διάστημα 30 ημερών. Αν και υπάρχουν πολλές εναλλακτικές προτάσεις, αυτό που σχολιάζεται αρνητικά είναι η νοοτροπία του κατασκευαστή. Το MP150 κοστίζει 70.000 δρχ. και αποτελεί μία τίμια πρόταση. Ωστόσο, ο υποψήφιος αγορα-



Philips Rush SA-125



Grundig MPAxx MP150

στής θα πρέπει να αποφύγει τα παλαιότερα μοντέλα της εταιρείας, τα οποία συνδέονται με το PC μόνο μέσω της σειριακής θύρας. Στην περίπτωση αυτή, η μεταφορά ενός αρχείου 5MB μπορεί να διαρκέσει περισσότερα από... 8 λεπτά!

Teac MP-3000

Η TEAC είναι μία ανερχόμενη δύναμη στο χώρο των υπολογιστών και με το εν λόγω μοντέλο φιλοδοξεί να επεκτείνει τις δραστηριότητές της στην αγορά των συσκευών αναπαραγωγής MP3. Διαθέτει 64MB ενσωματωμένης μνήμης, τα οποία δεν είναι δυνατόν να επεκταθούν, αφού απουσιάζει η καθιερωμένη μονάδα εισόδου εξωτερικής κάρτας μνήμης. Το **MP-3000** μπορεί να αναπαράγει μουσικά κομμάτια κωδικοποιημένα σε μεταβλητό ή σταθερό bitrate (32-320Kbps), όμως στην οθόνη του δεν φαίνεται το όνομα του αρχείου, παρά μόνο μία αριθμητική ένδειξη, που έχει να κάνει με τη σειρά εγγραφής του τραγουδιού στη συσκευή. Συνδέεται στον υπολογιστή μέσω της παράλληλης θύρας και ο χρόνος που απαιτείται για τη μεταφορά ενός αρχείου μεγέθους 5MB είναι περίπου ένα λεπτό. Ειδική αναφορά πρέπει να γίνει στο βάρος του MP-3000, που είναι εξαιρετικά μικρό (58gr μαζί με την μπαταρία) και χαρίζει στο μοντέλο της TEAC τον τίτλο του ελαφρύτερου MP3 Player της παρουσίασης. Η συσκευή κοστίζει 120.000 δρχ.

MP3 PLAYERS ΜΕ CD-ROM

Η αγορά μιας συσκευής αναπαραγωγής CD-ROM με MP3 αποτελεί μακράν την καλύτερη λύση για το χρήστη που επιθυμεί να ακούει την αγαπημένη του μουσική μακριά από τον υπολογιστή. Ο διαθέσιμος χώρος αποθήκευσης των μουσικών κομματιών αγγίζει πλέον τα 700MB (η μέγιστη χωρητικότητα ενός συμβατικού CD-R) και θεωρείται υπεραρκετός, ακόμα και για τους πιο απαιτητικούς. Δεδομένου του χαμηλού κόστους του αποθηκευτικού μέσου, υπάρχει πάντα η δυνατότητα μεταφοράς περισσότερων του ενός CD με MP3, γεγονός που εξασφαλίζει ατέλειωτες ώρες μουσικής απόλαυσης. Μοναδικό ίσως μειονέκτημα της εξεταζόμενης κατηγορίας είναι η απουσία -προς το παρόν- των παραδοσιακών δυνάμεων της ηλεκτρονικής διασκέδασης. Τούτο έχει ως αποτέλεσμα την εμφάνιση μοντέλων που, ενώ συνδυάζουν αξιόλογα τεχνικά χαρακτηριστικά με ιδιαίτερα προσιτή τιμή, η ποιότητα κατασκευής τους κυμαίνεται σε μέτρια επίπεδα, κάτι που συνεπάγεται αυτόματα μικρή διάρκεια ζωής. Γι' αυτόν το λόγο ο χρήστης θα πρέπει να είναι ιδιαίτερα επιφυλακτικός και να θεωρεί την ύπαρξη εγγύησης ή επαρκούς υποστήριξης από την αντιπροσωπία απαραίτητη προϋπόθεση για κάθε αγορά. Στο τεύχος του Απριλίου (138) ασχοληθήκαμε εκτενώς με τα τέσσερα δημοφιλέστερα φορητά μοντέλα της κατηγορίας (Philips Expanium, Lenoxx, Genica και Napa DV 309).



Teac MP-3000

Mozart's Music Box SVH-5200ACD

Παρά την ακαλαίσθητη εξωτερική εμφάνισή του, το "μουσικό κουτί" ενσωματώνει αρκετά αξιόλογα χαρακτηριστικά που το καθιστούν άκρως ενδιαφέρουσα πρόταση. Ετσι, μπορεί να αναπαράγει τα MP3 που βρίσκονται αποθηκευμένα σε CD-R ή CD-RW, αρκεί το bitrate των αρχείων να βρίσκεται μέσα στο πεδίο που ορίζουν τα 32 (min) και 192 (max) Kbps, ενώ παρέχεται υποστήριξη στα κομμάτια που είναι κωδικοποιημένα με μεταβλητό bitrate. Επίσης, η συσκευή διαθέτει εσωτερική μνήμη όπου μπορεί να αποθηκευτεί ένας ικανός αριθμός τραγουδιών, ώστε η ροή του μουσικού προγράμματος να μη διακόπτεται κατά την αλλαγή των CDs. Ωστόσο, απογοήτευση προκαλεί η μικρή και λιτή οθόνη του μοντέλου, που δεν δίνει τη δυνατότητα απεικόνισης του τίτλου των αρχείων, γεγονός που δυσχεραίνει αφάνταστα την επιλογή των τραγουδιών. Το **Mozart's Music Box** στοιχίζει 97.000 δρχ., τιμή λογική με βάση αυτά που προσφέρει.

Είναι σημαντικό να τονιστεί στο σημείο αυτό το παράδοξο που συμβαίνει στην αγορά των MP3 Players: Τα μοντέλα που χρησιμοποιούν μνήμη Flash, εμφανίζουν τα στοιχεία των MP3, κάτι που αποτελεί περιττή πολυτέλεια, γιατί η κίνηση μέσα στα 15 -το πολύ- τραγούδια της μνήμης είναι μία εξαιρετικά απλή υπόθεση. Αντίθετα, στην περίπτωση των συσκευών που δέχονται CD-R, όπου τα μουσικά αρχεία υπερβαίνουν πολλές φορές τα 150, η δυνατότητα εμφάνισης των ονομάτων των τραγουδιών, παρ' όλο που είναι ζωτικής σημασίας, συνήθως απουσιάζει.

Terratec M3PO

Το μοντέλο της Terratec αποτελεί ίσως την πληρέστερη πρόταση στο χώρο των επιτραπέζιων MP3 Players, όμως το υψηλό κόστος του αναμένεται να αποθαρρύνει τους περισσότερους φιλόμουσους. Μπορεί να αναπαράγει τα κομμάτια που είναι κωδικοποιημένα με μεταβλητό ή σταθερό bitrate (32- 320Kbps), ενώ στην οθόνη του εμφανίζονται τα ονόματα των MP3. Το σημείο που κάνει το **M3PO** να ξεχωρίζει από τον ανταγωνισμό είναι η δυνατότητα προσθήκης σκληρού δίσκου IDE στο εσωτερικό της συσκευής, στοιχείο που συμβάλλει στη



Terratec M3PO

δημιουργία ενός πολύωρου μουσικού προγράμματος. Η πείρα της Terratec στον τομέα των συστημάτων ήχου αποτελεί εχέγγυο για την ποιότητα κατασκευής και την απόδοση του μοντέλου. Η τιμή του M3PO αγγίζει τις 180.000 δρχ.

AIWA XP-MP3

Η AIWA παρουσίασε πρόσφατα ένα κομψό φορητό CD Player, που προσφέρει επιπλέον τη δυνατότητα αναπαραγωγής δίσκων με αρχεία MP3 (32-192Kbps). Στην LCD οθόνη του, το **XP-MP3** προβάλλει τις πληροφορίες που βρίσκονται καταχωρισμένες στο Tag των MP3, γεγονός που επιτρέπει τη γρήγορη εύρεση και επιλογή των κομματιών. Πρέπει να τονιστεί επίσης ότι στη συσκευασία περιλαμβάνεται ένα πολύ ενδιαφέρον αξεσουάρ, που αυξάνει σημαντικά τη λειτουργικότητα της συσκευής. Πρόκειται για μία κασέτα, η οποία συνδέεται με το XP-MP3 με τη βοήθεια ενός καλωδίου και, αν τοποθετηθεί σε ένα οποιοδήποτε συμβατικό κασετόφωνο αυτοκινήτου, μεταφέρει σε αυτό το ηχητικό σήμα του MP3 Player. Συνολικά, το μοντέλο της AIWA αποτελεί μία από τις πληρέστερες προτάσεις στην κατηγορία του και διατίθεται σε προσιτή τιμή (90.000 δρχ.).



Aiwa XP-MP3

MP3 PLAYERS ΜΕ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ

Creative DAP Jukebox

Με την κυκλοφορία του **DAP Jukebox** η Creative εκδηλώνει την πρόθεσή της να εισβάλει στην αγορά των φορητών MP3 Players, παρουσιάζοντας ένα πρωτοποριακό προϊόν που φιλοδοξεί να δώσει δραστική λύση στο γνωστό πρόβλημα της μεταφοράς μίας "αχανούς" βιβλιοθήκης αρχείων MP3. Το DAP Jukebox, λοιπόν, χρησιμοποιεί ως αποθηκευτικό μέσο έναν ενσωματωμένο σκληρό δίσκο μεγέθους 6GB, κάτι που μεταφράζεται σε 100 ώρες συνεχούς μουσικού προγράμματος, αν υποθέσουμε ότι όλα τα αρχεία έχουν κωδικοποιηθεί στα 128Kbps. Φυσικά, η συσκευή έχει τη δυνατότητα να αναπαράγει τραγούδια τόσο μεταβλητού όσο και σταθερού bitrate, ενώ στην ικανοποιητικής ευκρίνειας οθόνη εμφανίζονται τα στοιχεία των τραγουδιών, όπως έχουν καταχωριστεί από το χρήστη στα γνώριμα Tags των MP3. Η σύνδεση με τον υπολογιστή πραγματοποιείται αποκλειστικά μέσω της θύρας USB, που εξασφαλίζει τη γρήγορη ροή των δεδομένων προς το σκληρό δίσκο του MP3 Player. Ενα σημαντικό σημείο, που χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή, είναι ότι η συσκευή δεν επιτρέπει τη μεταφορά αρχείων από τον ενσωματωμένο σκληρό δίσκο προς οποιονδήποτε εξωτερικό δέκτη, με στόχο την καταπολέμηση της παράνομης διακίνησης των μουσικών κομματιών. Για τον ίδιο λόγο, ο σκληρός δίσκος της συσκευής δεν είναι δυνατόν να αφαιρεθεί, άρα ούτε και να αντικατασταθεί με κάποιον μεγαλύτερης χωρητικότητας. Η τιμή πώλησης του DAP Jukebox εντοπίζεται στις 170.000 δρχ. και κρίνεται λογική με βάση τα προσφερόμενα χαρακτηριστικά.



Creative DAP Jukebox

Iomega HipZip

Η πρόταση της γνωστής κατασκευάστριας συσκευών backup στο χώρο των MP3 Players εντάσσεται καταχρηστικά στην κατηγορία των μοντέλων που διαθέτουν σκληρό δίσκο. Αν και τεχνικά το **HipZip** κλίνει προς αυτήν την κατεύθυνση, ουσιαστικά κατασκευάστηκε για να ανταγωνιστεί τα μοντέλα που κάνουν χρήση της μνήμης Flash. Η συσκευή χρησιμοποιεί κάρτες τεχνολογίας Pocket Zip, που κοστίζουν σημαντικά φθηνότερα από τις CompactFlash και SmartMedia. Ενδεικτικά αναφέρουμε τις τιμές που αντιστοιχούν σε 1MB για κάθε είδος: PZip $0,37, CFC $2,03 και SMedia $2,34. Ωστόσο, η μέγιστη χωρητικότητα μίας κάρτας PZip ανέρχεται στα 40MB, γεγονός που υποχρεώνει το χρήστη αφ' ενός να φέρει πάντοτε εφεδρικά PZip, αφ' ετέρου να αλλάζει τις κάρτες σε σύντομο χρονικό διάστημα, κάτι που μειώνει τη μουσική αυτονομία της συσκευής. Επιπλέον, η ταχύτητα μεταφοράς των αρχείων από τον υπολογιστή, παρ' ότι γίνεται χρήση της θύρας USB, κινείται σε χαμηλά επίπεδα. Ωστόσο, η ποιότητα αναπαραγωγής των μουσικών αρχείων δεν μπορεί σε καμία περίπτωση να θεωρηθεί χειρότερη από εκείνη που αποδίδουν οι συσκευές που χρησιμοποιούν τις συμβατικές κάρτες μνήμης. Το HipZip διατίθεται με δύο PZip (2x40MB) στην τιμή των 100.000 δρχ. και αποτελεί μία εξαιρετική εναλλακτική λύση.



Iomega HipZip

Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο αποτελούν ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

1... 2... 3... ΕΤΟΙΜΟΙ; ΜΠΟΥΜ!

Με... καταστροφικά πράγματα θα ασχοληθούμε αυτό το μήνα, φίλοι μου, στο "User Power". Οχι, βέβαια με βόμβες, όπλα και άλλα παρόμοια, αλλά με την τελευταία λέξη της τεχνολογίας: τον κώδικα που αυτοκαταστρέφεται! Προτού, όμως, φτάσουμε εκεί, ας δούμε την επιστολή ενός καλού αναγνώστη μας για το θέμα της παιδείας...

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Εχουμε γράψει και στο παρελθόν αρκετές φορές για την εκπαίδευση στη χώρα μας, ειδικά μάλιστα στο χώρο της πληροφορικής. **Από αυτό μάλιστα το τεύχος, ξεκινάμε ένα μεγάλο αφιέρωμα που θα κρατήσει ολόκληρο το καλοκαίρι και θα συμπεριλάβει όλες τις όψεις του νομίσματος.**

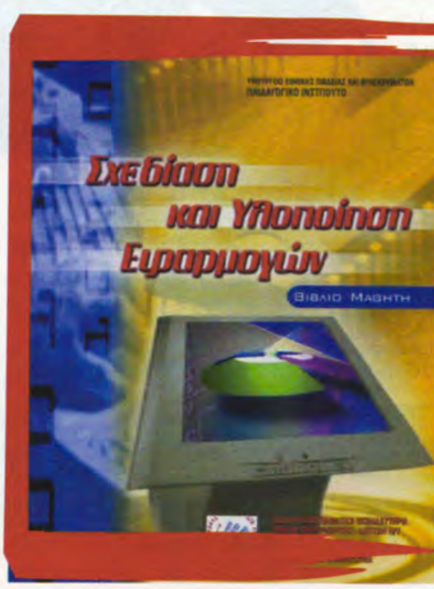
Ο αναγνώστης μας Δημήτρης Μουρατίδης μας έστειλε μία επιστολή στην οποία θίγει ένα θέμα που απασχολεί συχνά τη μαθητική κοινότητα, αυτό της καθυστέρησης στην έκδοση και διανομή των σχολικών βιβλίων. Για να δούμε τι μας γράφει:

"Αγαπητό 'PC Master' και κύριε Κράτσα,

Σκέφτηκα να επικοινωνήσω για μία ακόμη φορά μαζί σας, για να σας διηγηθώ μια παράδοξη ιστορία. Σε τι λέτε να αφορά;

Σήμερα, Δευτέρα 30/04/2001, έγινε κάτι πραγματικά πολύ περίεργο στο σχολείο μας (1ο ΤΕΕ Θεσσαλονίκης). Μας έστειλαν από την Αθήνα ένα βιβλίο πληροφορικής -εξώφυλλο του οποίου παραθέτω παρακάτω- που, απ' ό,τι κατάλαβα, το εξέδωσαν για τη φετινή χρονιά! Σας στέλνω λοιπόν αυτό το μήνυμα, για να δείτε τα χάλια που έχει η σημερινή δημόσια εκπαίδευση, αλλά και για να θαυμάσετε την εκπληκτική μέριμνα του Υπουργείου Παιδείας και του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου προς τους μαθητές και την Παιδεία. Βρε, οι άνθρωποι φρόντισαν ώστε να έχουμε κάτι να διαβάζουμε το καλοκαίρι για να μην ξεχνιόμαστε! Τι σόι τμήμα Πληροφορικής θα ήμασταν, άλλωστε; Πέρα από το αστείο -ή καλύτερα γελοίο- του πράγματος, βέβαια, φαίνεται η ανυπαρξία εσωτερικής συνοχής στην Παιδεία, αλλά και στο κράτος μας γενικότερα. ***Είναι δυνατόν να αποστέλλουν σχολικά βιβλία δύο εβδομάδες πριν από το κλείσιμο των σχολειών των ίδιων;*** *Και φυσικά δεν ισχύει εδώ το κάλλιο αργά παρά ποτέ. Επρεπε να έχουν στείλει τα βιβλία από τον Σεπτέμβριο, το πολύ αρχές Οκτωβρίου, και αντί γι' αυτό, τα πήραμε μέσα του Νοέμβρη και να που ξεφύτρωσε κι άλλο ανήμερα Πρωτομαγιάς! Τι άλλο θα δούμε; Θα ήθελα να δημοσιευτεί, αν γίνεται, αυτή η καταγγελία μου, έτσι για να βλέπουν μερικοί που μιλούν αφ' υψηλού και το παίζουν γνώστες.*

Το βιβλίο αναφέρεται σε εξειδικευμένες εφαρμογές Excel, Access και Basic - παρ' όλο που εμείς, αγνοώντας την ύπαρξή του, κάναμε Pascal. Δεν μπορείτε να πείτε, το εξώφυλλο είναι αρκετά όμορφο. Φυσικά, αφού βρισκόμαστε σε χώρα όπου το μόνο που μετρά είναι οι εντυπώσεις και οι 'βιτρίνες'. Καλά λένε πως τα φαινόμενα απατούν και πως τα ράσα δεν κάνουν τον παπά... Για το κερασάκι στην τούρτα, τα κείμενα του βιβλίου είναι απλή μετάφραση αντίστοιχων αγγλικών (κειμένων) από άλλα βιβλία και από το Internet. Μιλάμε για λεπτομερή μετάφραση, ως το κόμμα!"



"Θα ήθελα να πω στον Ηλία Καφούρο ότι ο δεινόσαυρος Velosiraptor στα ελληνικά μεταφράζεται επίσημα ως Βελοσιράπτορας ή Γοργάρπαγας και καμιά σχέση με... πτεροδάκτυλος που η ξενική του ονομασία είναι Pterodactyls (Από τη στήλη "Cinemaster")!

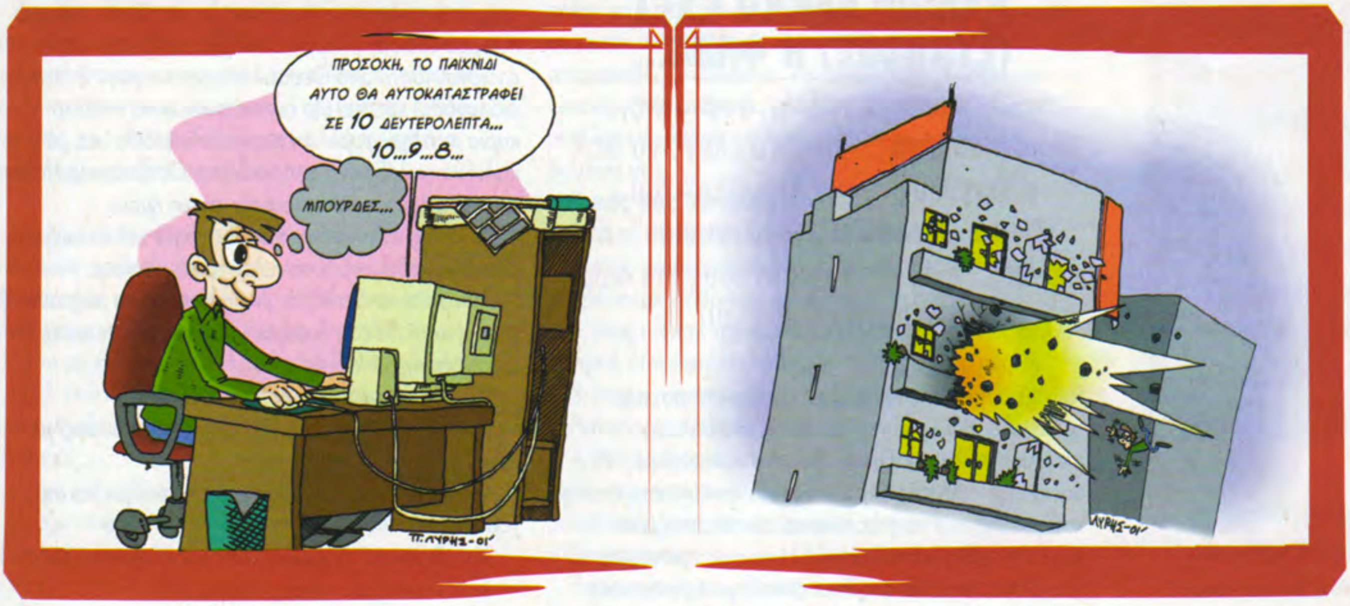
Μία ακόμη λεπτομέρεια στο review του Τσουρινάκη για το Arthur's Knight. Ο Μονόκερως, εκτός από την ονομαστική, σε όλες τις πτώσεις δεν παίρνει καμία κατάληξη: Ο Μονόκερως, του Μονόκερω... οι Μονόκερω, των Μονόκερω... Τουλάχιστον αυτό ίσχυε μέχρι πρότινος, δεν ξέρω αν άλλαξε".

"Σχετικά με το AOE2, υπήρχε μία διαφωνία στο τελευταίο τεύχος για την προσθήκη της Τουρκίας ως αυτοκρατορίας. Συμφωνώ με την άποψη του αναγνώστη Μίγγα Γρηγόρη. Η Τουρκία ήταν κατά το Μεσαίωνα μία τεράστια αυτοκρατορία, ωστόσο, ακόμα και αν δεν υπήρχε στο παιχνίδι, δεν θα ήταν το μοναδικό παραλειπόμενο. Την επόμενη φορά που θα επιλέξεις τους Βυζαντινούς, φίλε Γρηγόρη, πρόσεξε τι γλώσσα μιλάνε. Κάτι σαν λατινικά είναι, αν και με τέτοια προφορά μόλις που αναγνωρίζονται. Τι περίεργο όμως, οι Βυζαντινοί μιλούσαν ελληνικά, όχι ιταλικά, μήπως μπέρδεψαν οι κατασκευαστές τους Ρωμαίους με τους Βυζαντινούς; Είναι γνωστό ότι μετά το διαχωρισμό των δύο αυτοκρατοριών, ουδεμία σχέση είχαν η μία με την άλλη, εκτός από κάποια κοινά στοιχεία κουλτούρας.

Υ.Γ.: Κρατήστε την ύλη του περιοδικού σε αυτό το επίπεδο. Τα πάτε πολύ καλά, και ιδίως σε θέματα ενημέρωσης. Το μόνο μου παράπονο είναι ότι τα συγκριτικά που πραγματοποιείτε είναι λίγα ακόμα, όπως και τα ειδικά θέματα του περιοδικού σε επίπεδο Πληροφορικής. Κατά τα άλλα, τα πάτε μια χαρά. Συνεχίστε την καλή δουλειά.

Φιλικά,
Δημήτρης Μουρατίδης
Θεσσαλονίκη 3/5/2001"

Δημήτρη, σε ευχαριστούμε θερμά για τα καλά σου λόγια και να είσαι σίγουρος πως θα κάνουμε ό,τι περνά από το χέρι μας προκειμένου να



διατηρήσουμε, αλλά και να βελτιώσουμε ακόμη περισσότερο την ύλη του αγαπημένου σου περιοδικού. Οσο για το περιστατικό που αναφέρεις, πιστεύω πως είναι ενδεικτικό ορισμένων νοοτροπιών που χρονίζουν πια στην ελληνική δημόσια εκπαίδευση. **Ας ελπίσουμε τουλάχιστον να μη διανέμουν του χρόνου κανένα βιβλίο για τα... Windows 3.1, φρέσκο-φρέσκο από το τυπογραφείο!**

Στο τελευταίο της soccer management game, με τίτλο LMA Manager 2001, η Codemasters ενσωμάτωσε έναν κώδικα αυτοκαταστροφής που ενεργοποιείται μόνον όταν εντοπιστεί κάποια παράνομη κόπια του παιχνιδιού.

Επειδή όμως δεν έχουμε πολύ χώρο στη διάθεσή μας, ας περάσουμε γρήγορα γρήγορα σε ένα άλλο θέμα που θα μας απασχολήσει αυτό το μήνα και για το οποίο γράψαμε πρόσφατα στο site του "PC Master", και συγκεκριμένα στη στήλη "Editorial":

Διάβαζα, που λέτε, τις προάλλες, ένα άρθρο του αναλυτή Tim Wapshott στους "Times" του Λονδίνου, με τίτλο Smooth sailing ends for software pirates, και δεν πίστευα στα μάτια μου. Δείτε τα μαντάτα όπως ακριβώς τα περιγράφει η βρετανική εφημερίδα:

"Στο τελευταίο της soccer management game με τίτλο LMA Manager 2001, η Codemasters ενσωμάτωσε έναν κώδικα αυτοκαταστροφής που ενεργοποιείται μόνον όταν εντοπιστεί κάποια παράνομη κόπια του παιχνιδιού. Τα παράνομα αντίγραφα του LMA Manager 2001 στην αρχή παίζουν όπως ακριβώς τα κανονικά, σύντομα όμως οι επιδόσεις αρχίζουν να πέφτουν και η εκτέλεση του παιχνιδιού καθίσταται προβληματική. Εχοντας κάνει τη 'δουλειά' της, λοιπόν, η Codemasters καθόταν και περίμενε. Ε, σύντομα το technical support γέμισε με τηλεφωνικά παράπονα από παίκτες που είχαν πειρατικό αντίγραφο. Η επιτυχία του κρυμμένου κώδικα ήταν τόσο μεγάλη ώστε βρέθηκαν περιπτώσεις όπως αυτή ενός καταστήματος που είχε πουλήσει 30 πειρατικά αντίγραφα του LMA Manager 2001 μέσα σε μία εβδομάδα, και η Codemasters μπόρεσε να αντιδράσει με αστραπιαία ταχύτητα."

Οσοι ενδιαφέρεστε, μπορείτε να διαβάσετε ολόκληρο το άρθρο στη διεύθυνση http://www.thetimes.co.uk/article/0,,75-115067,00.html.

Είπατε τίποτα; Αν ο υπολογιστής σας αύριο εκραγεί όπως τα περίφημα μηνύματα του... Inspector Gadget από το αρχηγείο της Αστυνομίας, μην ψάξετε για καμένο mainboard, τροφοδοτικό ή δεν ξέρω κι εγώ τι άλλο: **Ιδού ο ένοχος, κυρίες και κύριοι, η Αυτού Μεγαλειότης, ο Κώδικας Αυτοκαταστροφής!** Εμ, αυτό θα πει Codemasters, όχι παίζουμε...

Τέλος πάντων, πέρα από την πλάκα, θα ήθελα πολύ να μάθω τις δικές σας απόψεις πάνω στο νέο αυτό "σύστημα προστασίας" (που είμαι σίγουρος πως θα βρει σύντομα και άλλους μιμητές, αν πετύχει). Το βλέπετε ως νόμιμη και θεμιτή προσπάθεια των εταιρειών να προστατεύσουν την πνευματική ιδιοκτησία τους ή νιώθετε πως παραβιάζονται δικά σας δικαιώματα με την "εισβολή" περίεργων κομματιών κώδικα στο μηχάνημά σας;

Αναμένω τη γνώμη σας...

Τέλος, ο φίλος Νίκος Γρυσπολάκης μου έστειλε το παρακάτω e-mail:

"Αγαπητέ Βαγγέλη, απλώς διάβασε το παρακάτω κείμενο ως απάντηση στο κατά πόσον είναι κάποιος κορόιδο (όπως υποστήριξες) εάν προσφέρει στην ανθρωπότητα το έργο του αμισθί."

http://technology.flash.gr/news/Technology/2001/5/5/4312id/

Αγαπητέ Νίκο, εγώ ουδέποτε υποστήριξα κάτι τέτοιο. Αυτό που είχα γράψει όταν κάναμε τη σχετική κουβέντα από τη στήλη (από το τεύχος Οκτωβρίου και μετά) είναι πως δεν μπορεί κανείς να απαιτεί, έτσι αβασάνιστα, από έναν ιδιώτη ή μία εταιρεία να προσφέρουν δωρεάν τις ανακαλύψεις τους στο κοινό. Αν τώρα κάποιος διαθέτει μπόλικη περιουσία και θέλει να προσφέρει δωρεάν τις ανακαλύψεις του, με μόνο ίσως αντίτιμο τη δόξα και την αναγνώριση, μαγκιά του και δικαίωμά του να το πράξει. Άλλο, όμως, να θέλει ο ίδιος ο Torvalds να δώσει το Linux τζάμπα κι άλλο να του το επιβάλλουμε εμείς με το ζόρι, έτσι δεν είναι;

PC

ΚΑΠΟΙΟ ΛΑΚΚΟ ΕΧΕΙ (ΣΥΝΗΘΩΣ) Η ΦΑΒΑ...

Ο Λαοκόων υπήρξε ο πρώτος "υποψιασμένος". Πώς το έλεγε να δεις ο Βιργίλιος στην "Αινειάδα" του... "Timeo Danaos et dona ferentes". Εν ολίγοις, "φοβού τους Δαναούς και δώρα φέροντες". Φοβού!

Οταν οι Ελληνες παρουσίασαν το Δούρειο Ιππο στην Τροία, όλοι οι Τρωαδίτες "κατάπιαν" το δόλωμα ολόκληρο. Ολοι, εκτός από δύο: την Κασσάνδρα, την οποία έτσι κι αλλιώς δεν την πίστευε κανείς (αυτή ήταν η κατάρα της), και τον Λαοκόωντα, τον οποίο έζωσαν τελικά τα φίδια (κυριολεκτικά). Η πονηρή τακτική του "Δούρειου Ιππου" αγαπήθηκε από τις μεταγενέστερες γενεές (και όχι μόνο των "Δαναών"), η λαϊκή σοφία των οποίων γέννησε το γνωστό μας απόφθεγμα "κάποιο λάκκο έχει η φάβα". Στις μέρες μας, πολλές χιλιάδες χρόνια μετά το copyright του Οδυσσέα (αλήθεια, γιατί στα αγγλικά ο Οδυσσέας ονομάζεται Ulysses, ενώ η "Οδύσσεια" "Odyssey"; Ας μου λύσει κάποιος αυτή την απορία, πλιζ...) πολλοί είναι αυτοί που προσπαθούν να επιτύχουν απώτερους στόχους χρησιμοποιώντας την τεχνική αυτή. Για παράδειγμα:

"'Master', χαιρετώ...

Αφορμή αυτού του e-mail είναι ένα ευτράπελο που μου συνέβη 1-2 μέρες πριν. Αλλά... ας ξεκινήσουμε με την εισαγωγή πρώτα...

Διαφημιστικές εταιρείες... Τις 'λατρεύουμε' όλοι μας... Μάλιστα, οι προσφορές τους κάθε φορά είναι το λιγότερο συνταρακτικές. Ξέρετε τώρα, ολόκληρο σπίτι μπορείς να επιπλώσεις με τα 'δώρα' που δίνουν. Βέβαια, επειδή οι άνθρωποι πίσω από τα διαφημιστικά αυτά τρικ δεν είναι βλάκες (και θεωρούν αδίκως ότι εμείς είμαστε), ρίχνουν μερικά αγκάθια, τα οποία μας πασάρουν στο ψιλό...

Και ξεκινάω με την περίπτωσή μου. Δεν ξέρω, όλοι σας θα έχετε γίνει μάρτυρες 'περίεργων' τηλεφωνημάτων τα οποία σας πληροφορούν ότι κερδίσατε σε κάποια κλήρωση, και ως εκ θαύματος, μαζί με τα πλούσια δώρα κερδίσατε και ένα κινητό. Φαντάζομαι ότι όσοι έχετε απηυδήσει από τέτοια τηλεφωνήματα αρνείστε ευγενικά συνήθως (γιατί αν σε πάρουν στις 3:00 το μεσημέρι, μάλλον δεν θα ακούν και τα καλύτερα λόγια) και ξεχνάτε το τηλεφώνημα. Προσωπικά, αυτό κάνω. Ομως, έλα που δέχθηκα ένα τηλεφώνημα μια μέρα, το οποίο με πληροφορούσε για κάποια κλήρωση στην οποία κέρδισα (να τα μας...), και τα δώρα ήταν φούρνοι, ψυγεία, τηλεοράσεις κ.λπ. Ολως περιέργως δεν άκουσα τη λέξη κινητό ή πάγιο η οποία θα ενεργοποιούσε τον αμυντικό μηχανισμό μου ενάντια στις διαφημίσεις. Ετσι λοιπόν, αποφάσισα να κοιτάξω μήπως αλήθευε η "καθαρά διαφημιστική προσφορά" τους (όπως έλεγαν). Τελικά, παίρνω σε κάποιο νούμερο που μου έδωσαν (Μπρρρ... 500χλμ. κλήση, μια και έπαιρνα Αθήνα από Θεσσαλονίκη, μου έφαγε 2 λεπτά ο διάλογος...) και εκεί μία ευγενέστατη κατά τα άλλα κυρία με πληροφορεί ότι πράγματι 'κέρδισα' και με καλεί να επιλέξω ένα από τα δώρα. Ωστόσο, περιττό να πω πως μέχρι και την τελευταία στιγμή ήμουν καχύποπτος, κάτι το οποίο αποδείχθηκε τελικά πως είχε βάση. Και φθάνουμε στο τέλος του διαλόγου...

'Μπορείτε να διαλέξετε ένα από τα δώρα μας, αυτό ή αυτό ή αυτό (δεν τα θυμάμαι καν!) και μαζί με αυτά, δώρο από την Telestet...'

'[Ωχ...]'

'...ένα κινητό τηλέφωνο Panasonic (νομίζω) μαζί με σύνδεση στο τάδε πρόγραμμα.'

Αποφασίζω να διασκεδάσω λίγο, αφού μπήκα στο χορό.

'Χμ... Το κινητό τηλέφωνο είναι χωρίς κάρτα SIM;'

'Ε... τι να σας πω... είναι με πάγιο...'

'Α... μα αγαπητή μου, αυτό δεν το αναφέρατε στο πρώτο τηλεφώνημά σας...'

'Μα... δεν σας το είπε η άλλη η δεσποινίδα;'

'Δεν το ανέφερε καν... Από εσάς μαθαίνω το τελευταίο κομμάτι της προσφοράς...'

'...Μάλιστα...'

'Εν πάση περιπτώσει, είμαι διατεθειμένος να δεχτώ την προσφορά σας, αλλά θα σας χαρίσω το πακέτο σύνδεσης ή αν θέλετε και το κινητό...'

'...εε... αυτό όμως είναι μέρος της προσφοράς, δεν γίνεται να...'

"PC Master ημών, ο εν ταις Αθήναις, αγιασθήτω το site σου, ελθέτω το CD σου, γενηθήτω το τεύχος σου, ως εν Αθήναις και επί της επαρχίας. Τα demos ημών τα επιούσια δος ημίν την 1η του μηνός και άφες ημίν τα solutions ημών, ως και ημείς αφίεμεν τα 1.700 ημών και μη εισενέγκης ημάς εις diabloII αλλά ρύσαι ημάς από του Καφούρου, αμήν. Derevirn

ΕΛΑ, ΑΛΕΚΟ!

ΕΠΕΙΓΟΝ!!!

Εταιρεία με διεθνή εξάπλωση επεκτείνεται στην Ελλάδα & Ζητά Ατομα

Για μερική απασχόληση
150.000 έως 250.000 δρχ. το μήνα
Για πλήρη απασχόληση
1.000.000 έως 3.000.000 δρχ. το μήνα

Πληροφορίες:
Τηλ. [redacted]

Παρακαλώ μόνο σοβαρές προτάσεις
Προσοχή: ΟΧΙ ΠΩΛΗΤΕΣ Ή ΠΛΑΣΙΕ
Μην το πετάξετε δώστε το σε κάποιον που ενδιαφέρεται

Κι εκεί που νόμιζα πως τα είχα δει όλα, βρίσκω το παρακάτω φυλλάδιο καταμεσής στο πεζοδρόμιο! Μας δουλεύουν; Προσωπικά, το μυαλό μου πηγαίνει σε καρτέλ άσπρης σκόνης και εισαγωγή αλλοδαπών δεσποινίδων!!!

Τα λέμε, Μιχάλης

'Χμ... Τότε δυστυχώς, θα πρέπει να απορρίψω την προσφορά σας. Χαίρετε!'

Δεν μπορούσα να σκεφτώ κάτι καλύτερο να πω σε αυτήν την περίπτωση. Ισως επειδή την πάτησα σχεδόν (ευτυχώς, το... illusion δεν έπιασε), αλλά τελικά όλα καλά. Μου έφτιαξαν και τη διάθεση.

Υ.Γ.: Σημειωτέον ότι στα τηλέφωνά τους έχουν απόκρυψη αριθμού και η αναγνώριση δεν δουλεύει. Εξυπνο, αλλά αν σκεφτεί κανείς ότι είναι μάλλον οι μόνοι που το έχουν σκεφτεί (και που συνήθως έχουν λόγο να σε καλέσουν), μάλλον προδίδονται εύκολα...

Υ.Γ. 2: Ετσι και η προσφορά περιλάμβανε κάποιο accessory/hardware για PC, πάντως, θα το σκεφτόμουν. Αδυναμίες...

Lampus Illuminaticus"

Ελπίζω τα φίδια του Λαοκόωντα να μη ζώσουν και τη "Φωτεινή Λάμπα" (!).

ΠΡΟΣ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

Σε παγκόσμια αποκλειστικότητα σας παρουσιάζω τον κανονισμό λειτουργίας του περιοδικού "PC Master"!

Το mail που ακολουθεί το έστειλε ο φίλος και αναγνώστης ΤΖΟΤΖΙΟΥ (I speak England very best) προφανώς για να με διασκεδάσει. Ωστόσο, δεν βρήκα κάτι διασκεδαστικό στο e-mail του. Με παραξένεψε, όμως, το γεγονός ότι ένας απλός αναγνώστης κατάφερε να τρυπώσει στα άδυτα του "PC Master" και να ξετρυπώσει τον κανονισμό λειτουργίας του! Πώς τα κατάφερες, βρε;

"Ο εξής κανονισμός τίθεται σε ισχύ από την ερχόμενη Δευτέρα στην εταιρεία μας όσον αφορά στα ρεπό και απουσίες:

Ασθένεια

Ασθένεια δεν δικαιολογείται. Ακόμη και ιατρική γνωμάτευση δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως απόδειξη, διότι εφόσον ήσαστε σε θέση να πάτε στο γιατρό, μπορούσατε να έρθετε στη δουλειά.

Θάνατος στενού συγγενή σας

Δεν δικαιολογείται. Για τον αποθανόντα δεν μπορείτε πλέον να κάνετε τίποτα και οποιοσδήποτε άλλος μπορεί σε αυτήν την περίπτωση να μεριμνήσει για τις απαραίτητες διαδικασίες. Αν κανονίσετε η κηδεία να γίνει αργά το απόγευμα μπορείτε εντούτοις να φύγετε μισή ώρα νωρίτερα, αν έχετε βέβαια τελειώσει με τη δουλειά σας.

Δικός σας θάνατος

Σε αυτή την περίπτωση δείχνουμε πλήρη κατανόηση αν:

1. Μας ενημερώσετε δύο εβδομάδες πριν, ώστε να μπορέσουμε να βρούμε αντικαταστάτη σας.
2. Μας πάρετε τηλέφωνο το αργότερο μέχρι τις 8:00 το πρωί, έτσι ώστε να λάβουμε τα απαραίτητα μέτρα.
3. Μας έχετε υπογράψει εσείς και ο γιατρός σας βεβαίωση ότι έχετε πεθάνει.
4. Αν δεν έχουμε και τις δύο υπογραφές, τότε για το χρόνο που ήσαστε απών θα υπάρχουν κρατήσεις μεταβιβαζόμενες στους άμεσους κληρονόμους σας.

Εγχειρήσεις

Χειρουργικές επεμβάσεις στους συνεργάτες μας απαγορεύονται. Στην εταιρεία έχουμε προσλάβει τους εργαζομένους μας ακέραιους. Η αφαίρεση ή αλλοίωση έστω και ενός οργάνου παραβιάζει το συμβόλαιο εργασίας.

Αργυρή ή Χρυσή Επέτειος Γάμου

Σε καμία περίπτωση δεν δίνουμε ρεπό. Αν είστε 25 ή 50 χρόνια παντρεμένοι με τον ίδιο άνθρωπο, τότε είστε πολύ ευτυχισμένοι που έρχεστε στη δουλειά.

Γενέθλια

Το ότι γεννηθήκατε δεν είναι δικό σας κατόρθωμα. Για το λόγο αυτόν δεν βλέπουμε γιατί εμείς πρέπει να σας δώσουμε ρεπό.

Ονομαστική εορτή

Η εταιρεία υποστηρίζει ασυζητητί την αρχή της ανεξιθρησκίας, όπως και του απορρήτου των προσωπικών στοιχείων. Εφόσον το όνομά σας είναι προσωπικό στοιχείο σας, η ονομαστική εορτή ισοδυναμεί με κοινοποίηση του μικρού ονόματός σας σε τρίτους, κάτι που δεν επιτρέπεται.

Γέννηση παιδιού

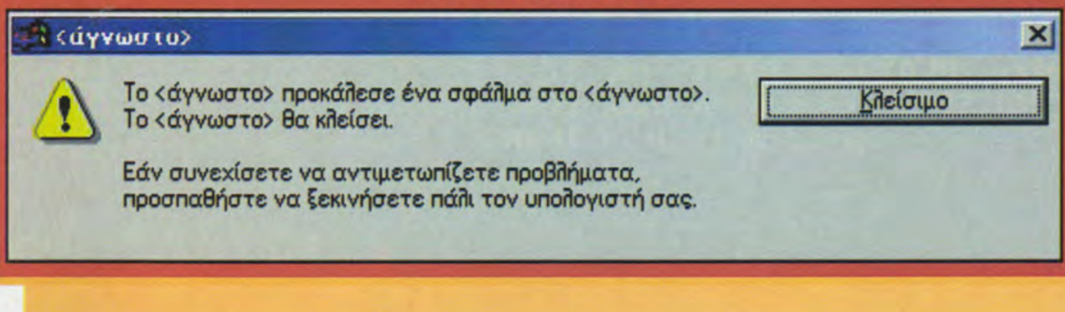
Για τέτοια λάθη, φυσικά, δεν δίνουμε ρεπό στους υπαλλήλους μας. Η σύντομη ηδονή που νιώσατε κατά τη σύλληψη είναι παροχή της εταιρείας."

Καταλάβατε, λοιπόν, γιατί οι συντάκτες του "PC Master" είναι πάντα "επί των επάλξεων": Δεν μπορούν να κάνουν αλλιώς!

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

"Οι υπολογιστές ποτέ δεν θα μπορέσουν να αντικαταστήσουν τα Βιβλία: Δεν μπορείς να ανέβεις σε ένα floppy disk για να φθάσεις ένα ψηλό ράφι...
Sam Ewing

NO COMMENT



"Να παντρευτείς οπωσδήποτε! Αν πάρεις μια καλή γυναίκα, θα γίνεις ευτυχισμένος. Αν όχι, θα γίνεις φιλόσοφος.
Σωκράτης

Ο Dennis Tito, ο πρώτος διαστημικός τουρίστας, καθώς και ο Douglas Adams με τον απροσδόκητο θάνατό του, μονοπώλησαν το ενδιαφέρον το μήνα που μας πέρασε. Μοιραία, οι υπόλοιπες ειδήσεις που θα διαβάσετε σε αυτό το τεύχος μάλλον περνούν σε δεύτερη μοίρα, χωρίς αυτό βέβαια να σημαίνει πως στερούνται ενδιαφέροντος...

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

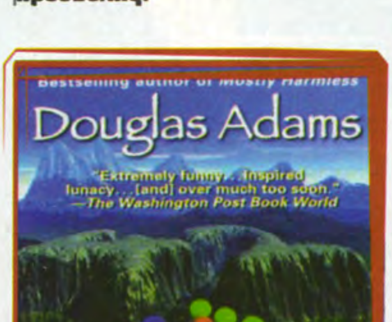


LAST CHANCE TO SEE...

Η τελευταία ευκαιρία σας να δείτε τον περίφημο Douglas Adams, έναν από τους κορυφαίους συγγραφείς επιστημονικής φαντασίας των ημερών μας, δόθηκε την 11η Μαΐου 2001. Αν μέχρι τότε δεν τα καταφέρατε, θα πρέπει δυστυχώς να περιμένετε μέχρι την... επόμενη ζωή, αφού ο Adams, εκείνη ακριβώς την ημέρα, έκανε το δικό του οτοστόπ, όχι στο γαλαξία, αλλά στο θάνατο! Σε ηλικία μόλις 49 ετών, ο μεγάλος δημιουργός άφησε την τελευταία πνοή του εξαιτίας μιας απροσδόκητης -αυτή η λέξη δυστυχώς έμελλε να



Σε ηλικία μόλις 49 ετών, ο μεγάλος δημιουργός άφησε την τελευταία πνοή του εξαιτίας μιας απροσδόκητης καρδιακής προσβολής.



συνοδεύει τον Douglas μέχρι το τέλος- καρδιακής προσβολής.

Μερικά από τα έργα που έκαναν παγκοσμίως γνωστό και αγαπητό τον Douglas Noel Adams είναι τα "Hitchhikers' Guide to the Galaxy", "The Restaurant at the End of the Universe", "So Long and Thanks for all the Fish", "Last Chance to See" κ.ά. Ειδικά το πρώτο θα παραμείνει χαραγμένο για πάντα στη μνήμη των adventurers, αφού έχει μεταφερθεί και στα PCs μας από την - επίσης αλήστου μνήμης - Infocom, σημειώνοντας εν έτει 1985 την τεράστια για την εποχή επιτυχία των 250.000 πωλήσεων!

Οσοι από εσάς ενδιαφέρεστε, μπορείτε να επισκεφθείτε τη home page του εκλιπόντος συγγραφέα στη διεύθυνση http://douglasadams.com και να αφήσετε ένα μήνυμα στο forum που υπάρχει, ως ύστατο αποχαιρετισμό. Οπως γράφει κι ένας φίλος εκεί "Αντίο Adams, κι ευχαριστούμε για τα ψάρια!"...

Ο ΤΟΥΡΙΣΤΑΣ... ΕΠΕΣΤΡΕΨΕ!

Ολα τελικά πήγαν κατ' ευχήν για τον πρώτο διαστημικό τουρίστα, τον Αμερικανό πολυεκατομμυριούχο Dennis Tito που επέστρεψε θριαμβευτής πίσω στη Γη, έπειτα από το διάρκειας μίας εβδομάδας ταξίδι του στο Διεθνή Διαστημικό Σταθμό Alpha, το οποίο ξεκίνησε στις 28 Απριλίου. Ο Tito δήλωσε κατενθουσιασμένος από το ταξίδι και τώρα ετοιμάζεται να ξεκινήσει επιχειρηματι-

Οι απόψεις για το κατά πόσο ο Tito έπρεπε να πραγματοποιήσει το, αξίας 20 εκατομμυρίων δολαρίων, ταξίδι του συνεχίζουν να διίστανται, ακόμα και μετά την επιτυχή ολοκλήρωσή του.

κές έρευνες για να διαπιστώσει κατά πόσο θα είναι κερδοφόρος ένας νέος φορέας που θα διοργανώνει τουριστικές εκδρομές στο Διάστημα!

Οι απόψεις για το κατά πόσο ο Tito έπρεπε να πραγματοποιήσει το, αξίας 20 εκατομμυρίων δολαρίων, ταξίδι του συνεχίζουν πάντως να διίστανται, ακόμα και μετά την επιτυχή ολοκλήρωσή του. Στις σχετικές συζητήσεις παρενέβη μάλιστα και ο John Glenn, που πριν από 3 χρόνια έγινε για μία ακόμη φορά διάσημος ως ο γηραιότερος Αμερικανός αστροναύτης, ο οποίος χαρακτήρισε την επίσκεψη του Tito ως παράδειγμα "κακής χρήσης" του Διαστημικού Σταθμού, παραλληλίζοντάς την με τη μετατροπή μιας πτέρυγας ενός νοσοκομείου που ανήκει σε δύο συνεταίρους, προκειμένου ο ένας από αυτούς να τη χρησιμοποιήσει για μη ιατρικούς σκοπούς.

Οπως και νά 'χει, ο ίδιος ο Dennis Tito τόνισε πως δεν προτίθεται να επαναλάβει το τόλμημα, παρ' όλο που πέρασε υπέροχα, επειδή θέλει να δοθεί και σε άλλους η ευκαιρία να ζήσουν μια τέτοια εμπειρία. Η αλήθεια είναι πως τώρα που ο δρόμος άνοιξε, έχουν πολλά ακόμα να δουν τα μάτια μας...

MIR 2; ΜΠΑ, ΧΛΩΜΟ...

Τέλος στις συζητήσεις που είχαν ανοίξει με θέμα τις πιθανότητες κατασκευής ενός νέου ρωσικού Διαστημικού Σταθμού που θα γέμιζε το κενό που άφησε ο Mir έδωσε πριν από μερικές ημέρες ο Yuri Koptev, διοικητής της Ρωσικής Διαστημικής Εταιρείας. Σύμφωνα με τα λεγόμενα του Koptev, όσοι... κόπτονται για μία διάδοχη κατάσταση του Mir θα πρέπει να σταματήσουν να ονειρεύονται, αφού το κόστος είναι τέτοιο που δεν επιτρέπει σε καμία περίπτωση σκέψεις για έναν Mir 2.



Ο Koptev στις δηλώσεις του τόνισε ακόμα πως η Ρωσία θα συνεχίσει να παρέχει πλήρη υποστήριξη στο Διεθνή Διαστημικό Σταθμό, ενώ για τα επόμενα τουλάχιστον 10 χρόνια η μεγάλη πλειονότητα των κονδυλίων του διαστημικού προγράμματος της Ρωσίας θα έχει ως αντικείμενο την περαιτέρω βελτίωση και ανάπτυξη του Alpha, καθώς και τη διεξαγωγή σε αυτόν σπουδαίων επιστημονικών και τεχνολογικών πειραμάτων.

Ο Koptev δεν προβλέπει την κατασκευή ενός νέου Διαστημικού Σταθμού, επόμενης γενιάς, πριν από το έτος 2015.

Ο Koptev δεν προβλέπει την κατασκευή ενός νέου Διαστημικού Σταθμού, επόμενης γενιάς, πριν από το έτος 2015. Στο μεταξύ, ο συνάδελφός του στη NASA Dan Goldin συνεχίζει να παραμένει σταθερός στη θέση του παρά την αλλαγή φρουράς στο Λευκό Οίκο (Κάνει μάλιστα τελευταία και αρκετές... τολμηρές δηλώσεις όπως θα διαπιστώσετε διαβάζοντας την τελευταία σελίδα της στήλης). Οι φήμες που κυκλοφορούν θέλουν τη θέση του διοικητή της NASA να θεωρείται ως "καυτή καρέκλα" από τους πιθανούς υποψηφίους, κύρια εξαιτίας της στασιμότητας που επικρατεί τα τελευταία χρόνια στα κονδύλια που διατίθενται από τον αμερικανικό προϋπολογισμό για την εταιρεία. Και, ως γνωστόν, τη δόξα πολλοί εμίσησαν, το χρήμα ουδείς (ή κάπως έτσι, τέλος πάντων)...





ΔΙΑΤΡΟΦΗ ΚΑΙ... ΕΠΙΒΙΩΣΗ!

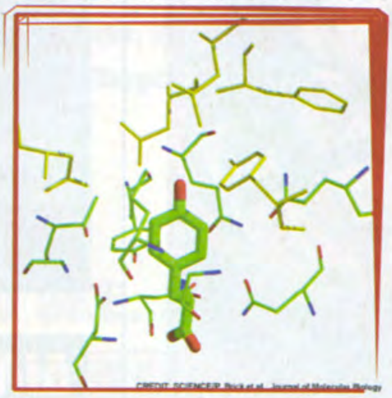
Ενα από τα μυστήρια που συνεχίζει να απασχολεί τους παλαιοντολόγους και αφορά στο πώς ο άνθρωπος του Νεάντερταλ εξαφανίστηκε από την Ευρώπη πριν από περίπου 30.000 χρόνια δίνοντας τη θέση του στον άνθρωπο με τη μορφή που τον ξέρουμε σήμερα, φαίνεται ότι οδεύει τελικά προς τη λύση του. Οπως έδειξε η μελέτη χημικών ουσιών που βρέθηκαν στα απολιθώματα διάφορων Νεάντερταλ, κύρια υπεύθυνη για την επικράτηση των ανθρώπων ήταν η διατροφή τους, που περιελάμβανε περισσότερη ποικιλία από την αντίστοιχη των... προγόνων μας. Συγκεκριμένα, ενώ οι Νεάντερταλ έτρωγαν μόνο μεγάλα θηλαστικά, οι εξελιγμένοι άνθρωποι εκείνης της εποχής είχαν επιπλέον αδυναμία και στα ψάρια, γεγονός που τους επέτρεψε να προσαρμοστούν και να επιβιώσουν όταν μεγάλο μέρος της Ευρώπης βρισκόταν σκεπασμένο από πάγο, εξαιτίας των... δυσμενών καιρικών συνθηκών της εποχής που είχαν ως συνέπεια τη μείωση των επίγειων θηραμάτων.

Ενώ οι Νεάντερταλ έτρωγαν μόνο μεγάλα θηλαστικά, οι εξελιγμένοι άνθρωποι εκείνης της εποχής είχαν επιπλέον αδυναμία και στα ψάρια, γεγονός που τους επέτρεψε να προσαρμοστούν και να επιβιώσουν.

Ετσι, οι Νεάντερταλ, που πρωτοεμφανίστηκαν πριν από 120.000 χρόνια, μπορεί να άντεχαν περισσότερο στο ψύχος χάρη στην πυκνή τριχοφυΐα τους, δεν μπόρεσαν ωστόσο να αντέξουν κι άλλο στο χρόνο λόγω των εκλεκτικών διατροφικών συνηθειών τους. Οπως καταλαβαίνετε, εγώ και ο Πατρίκος που τρώμε ακόμα και... συντάκτες στα κάρβουνα, μάλλον θα ξεπεράσουμε τα 250.000 χρόνια ζωής (χμ... σε ποιο νούμερο θα έχουν φθάσει άραγε τότε τα τεύχη του "PC Master";), οπότε δεν μας ξεφορτώνεστε με τίποτα!

ΝΕΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΖΩΗΣ... ΣΤΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ!

Νέες εντυπωσιακές εξελίξεις σημειώθηκαν τις τελευταίες εβδομάδες στον κλάδο της Γενετικής Μηχανικής. Αυτή τη φορά δεν πρόκειται για κλώνους, αλλά για κάτι ακόμα πιο συναρπαστικό: τη δημιουργία νέων μορφών ζωής μέσα σε ένα εργαστήριο Βιολογίας!



Τι ακριβώς συνέβη; Τα κύτταρα, που υπάρχουν σε κάθε μορφή ζωής, συντίθενται από πρωτεΐνες, καθεμιά από τις οποίες απαρτίζεται από ακριβώς 20 αμινοξέα. Μέχρι στιγμής οι επιστήμονες δεν έχουν καταλάβει γιατί χρησιμοποιούνται μόνο 20, ωστόσο ο κανόνας αυτός δεν έχει ούτε μία εξαίρεση στο θαυμαστό βιβλίο της Ζωής. Δύο διαφορετικές ομάδες βιολόγων, λοιπόν, αποφάσισαν να "ξεγελάσουν" τη φύση, ενσωματώνοντας στο γενετικό κώδικα βακτηριδίων ένα επιπλέον αμινοξύ. Μέχρι τώρα, ο νέος οργανισμός που δημιουργήθηκε δεν έχει επιδείξει μεταβολές στη συμπεριφορά του και κατάφερε να επιζήσει και να αναπαραχθεί κανονικά. Ωστόσο, οι επιστήμονες παρακολουθούν από κοντά τις επόμενες "γενιές" αναμένοντας να μάθουν εάν θα υπάρξουν συνέπειες από την εισαγωγή του πλεονάζοντος αμινοξέος και ποιες ακριβώς θα είναι αυτές.

Δύο διαφορετικές ομάδες βιολόγων αποφάσισαν να "ξεγελάσουν" τη φύση, ενσωματώνοντας στο γενετικό κώδικα βακτηριδίων ένα επιπλέον αμινοξύ.

Οπως δήλωσε ο καθηγητής Βιοχημείας στο Πανεπιστήμιο της Santa Cruz στην Καλιφόρνια David Deamer, οι έρευνες αυτές θα έχουν μεγάλη σημασία σε περίπτωση που βρεθούν μικροοργανισμοί π.χ. στην Ευρώπη ή τον Αρη, και τεθεί το ερώτημα αν είναι όντως εξωγήινοι ή με κάποιο τρόπο μεταφέρθηκαν εκεί από τον πλανήτη μας. Τότε, η μελέτη των αμινοξέων θα δείξει την προέλευσή τους καθώς και άλλα σημαντικά στοιχεία για τη γενετική ταυτότητά τους. Χμ... βλέπω να πλησιάζει σιγά σιγά η εποχή που θα εγκαταλείψουμε τις συζητήσεις για την κλωνοποίηση ανθρώπων και θα αρχίσουμε να μιλάμε για ενέσεις αμινοξέων σε εθελοντές...





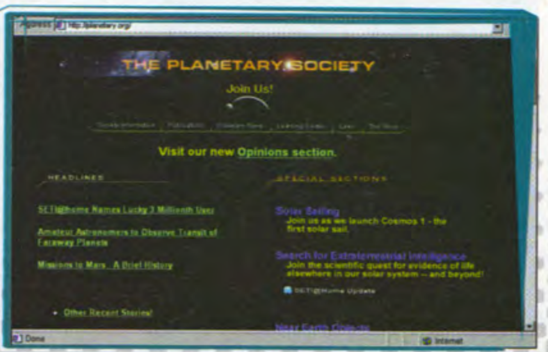
ΜΑΖΙΚΗ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΕΞΩΓΗΙΝΩΝ!

Θα μπορούσε να είναι τίτλος ενός βιβλίου επιστημονικής φαντασίας, κι όμως αποτελεί πια μια απτή πραγματικότητα: Το γνωστό πρόγραμμα SETI@home έφθασε αισίως να διαθέτει 3 εκατομμύρια χρήστες! Οπως γνωρίζουν οι τακτικοί αναγνώστες της στήλης μας, το συγκεκριμένο project συνίσταται στην εγκατάσταση ενός screensaver στον υπολογιστή κάθε χρήστη που επιθυμεί να συμμετάσχει σε αυτό, και ο οποίος, όταν το μηχάνημα είναι ανενεργό, αναλύει δεδομένα που προέρχονται από το περίφημο ραδιοτηλεσκόπιο του Arecibo στο Πόρτο Ρίκο, ψάχνοντας για κάποιο σήμα που ενδεχομένως να αποδεικνύει την ύπαρξη εξωγήινης ζωής σε ένα σημείο του σύμπαντος.

Το γνωστό πρόγραμμα SETI@home έφθασε αισίως να διαθέτει 3 εκατομμύρια χρήστες!

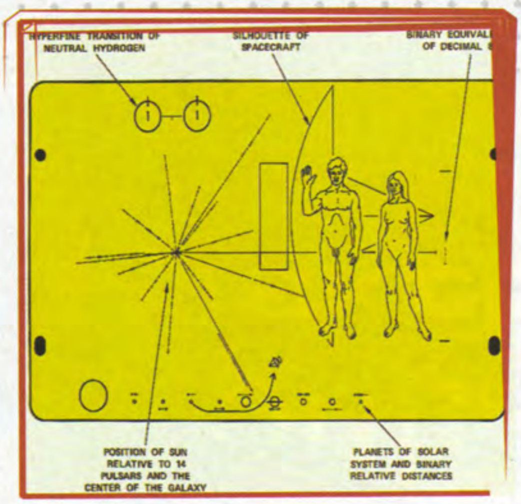
Αυτή τη στιγμή οι χρήστες του SETI@home αυξάνονται περίπου κατά 2.000/ημέρα, ρυθμός που ξεπερνά κατά 10 φορές αυτόν που περίμεναν οι εμπνευστές του project. Ανθρωποι από 226 χώρες του πλανήτη συμβάλλουν καθημερινά στην αναζήτηση εξωγήινων, με τον καθένα να έχει τη μύχια ελπίδα πως ο υπολογιστής του θα είναι αυτός που θα χτυπήσει το "καμπανάκι" οριοθετώντας ίσως μια νέα εποχή για την ανθρωπότητα.

Θα βρείτε το σχετικό software στις διευθύνσεις http://planetary.org και http://setiathome.berkeley.edu. Α, και πού είστε; Αν τυχόν ανακαλύψετε κάτι, η στήλη μας θέλει την αποκλειστικότητα, εντάξει;



PIONEER 10: ΕΙΝΑΙ ΑΚΟΜΑ ΕΚΕΙ...

Είκοσι εννέα χρόνια στο Διάστημα δεν είναι δα και λίγος χρόνος... Γι' αυτό, οι επιστήμονες της NASA που προσπαθούσαν για αρκετές ημέρες χωρίς αποτέλεσμα να επικοινωνήσουν με το διαστημόπλοιο Pioneer 10, το οποίο ταξιδεύει στο ηλιακό σύστημά μας και πέρα από αυτό από τις 2 Μαρτίου 1972, δεν παραξενεύτηκαν καθόλου όταν έβλεπαν πως οι προσπάθειές τους απέβαιναν άκαρπες. Να, όμως, που, εκτός από τα φαινόμενα και τις γυναίκες, απατούν και τα... διαστημόπλοια: Ετσι, στις 28 Απριλίου το ραδιοτηλεσκόπιο της Μαδρίτης έλαβε τελικά σήμα από τον Pioneer, το πρώτο από τον Αύγουστο του 2000, γεμίζοντας τους επιστήμονες με χαρά αφού όλα πλέον δείχνουν πως ο... υπερήλικας ταξιδιώτης συνεχίζει κανονικά την περιπλάνησή του στις αχανείς γωνιές του Διαστήματος.



Στις 28 Απριλίου το ραδιοτηλεσκόπιο της Μαδρίτης έλαβε τελικά σήμα από τον Pioneer, το πρώτο από τον Αύγουστο του 2000.

Ο Pioneer βρίσκεται πλέον 11 δισεκατομμύρια χιλιόμετρα μακριά από τη Γη, έχοντας ήδη από το 1983 αφήσει το ηλιακό σύστημά μας και συνεχίζοντας απτόητος την πορεία του προς τον αστερισμό του Ταύρου, όπου αναμένεται να προσεγγίσει το κοντινότερο άστρο σε 2 εκατομμύρια χρόνια! Εντός του βρίσκεται μια χρυσή πλάκα στην οποία είναι χαραγμένες οι εικόνες ενός άντρα και μιας γυναίκας, καθώς και διάφορες πληροφορίες για τον πλανήτη μας. Επίσημα, η αποστολή του Pioneer τελείωσε στις 31 Μαρτίου 1997. Τίποτα όμως δεν σταματά έναν πραγματικό πρωτοπόρο, έτσι δεν είναι; (Οχι, όπως ο δικός μας Βασίλης "Pioneer" Τουλιάς που, μόλις αρχίζουν οι εξετάσεις, σταματά να γράφει άρθρα! Ετσι, κάνουν βρε οι πρωτοπόροι;)





ΠΑΜΕ... ΑΡΗ;

Μπορεί η εποχή που τα σχολεία θα πηγαίνουν για πενθήμερη εκδρομή στον Αρη να φαντάζει ακόμα μακρινή, όμως η ημέρα που ο πρώτος αστροναύτης θα προσεδαφιστεί στον Κόκκινο Πλανήτη φαίνεται πως δεν αργεί πολύ. Οπως δήλωσε ο διοικητής της NASA Dan Goldin σε ένα Συμπόσιο για την επέτειο των 40 ετών αμερικανικών επανδρωμένων διαστημικών πτήσεων, σε 20 χρόνια το πολύ -αν μάλιστα το θέλουμε και το προσπαθήσουμε πραγματικά, μπορεί να γίνουν και 10, όπως χαρακτηριστικά τόνισε- ο πρώτος γήινος θα πατά το έδαφος του Αρη. Ο Goldin στο λόγο του υπήρξε ιδιαίτερα οραματιστής και φιλόδοξος, επισημαίνοντας πως "ο πολιτισμός μας δεν είναι καταδικασμένος να ζει μόνο σε έναν πλανήτη. Ας βάλουμε καλά στο μυαλό μας πως θα ζήσουμε να δούμε την ημέρα που το ανθρώπινο είδος θα επεκταθεί σε άλλους πλανήτες και σε άλλα σώματα του ηλιακού συστήματός μας, ενώ παράλληλα θα κατασκευάσει ρομπότ που θα φύγουν από το ηλιακό σύστημά μας για να μεταβούν σε άλλα αστέρια, με τους ίδιους τους ανθρώπους να τα ακολουθούν κι αυτοί ύστερα από κάποια χρόνια."

Οπως δήλωσε ο διοικητής της NASA Dan Goldin, σε 20 χρόνια το πολύ ο πρώτος γήινος θα πατά το έδαφος του Αρη.

Προσωπικά δεν γνωρίζω να σας πω αν το όραμα του κ. Goldin θα γίνει πραγματικότητα, το σίγουρο πάντως είναι πως μία ενδεχόμενη αποτυχία του Mars Odyssey θα ρίξει αρκετά πίσω το πρόγραμμα εξερεύνησης του Αρη. Ας ελπίσουμε, λοιπόν, πως η διαστημική "Οδύσσεια" θα έχει αίσιο τέλος, μια και αυτή τη στιγμή εμφανίζεται ως το κλειδί για περαιτέρω χρηματοδοτήσεις και αποστολές...



e-bazaar
ώρα: 17:38
20/2/2001
πωλητές
προτάσεις
προσφορές
κατάλογος
αγγελία ζήτησης
όνομα
Τιμή εκκίνησης
Τρέχουσα τιμή
DeskTop Th...
The most complete 5.1 Dolby Digital (AC-...
128 Ram...
128 Ram 133Mhz...
3D Studio...
Αυτός ο πραγματικά ισχυρός οδηγός για τη...
nokia 3310...
MINOLTA 70...
CD Rom 48x...
Sony Cd Rom 48x...
ERICSSON R...
Hi End Bussinnes mobile.Με πρόκολλο...
Οι αναγραφόμενες τιμές είναι σε δραχμές
Αγγελία ζήτησης
HOT δημοπρασίες
προσφορές
κατηγορίες
Υπολογιστές (0)
Ολες οι Κατηγορίες (10)
αναζήτηση με Id
δημοπρασίες και αγγελίες
ανοίγουν σήμερα
Τιμή (Δρχ.)
Celeron 800 Mhz
όλες οι δημοπρασίες που ανοίγουν σήμερα...
γωνία χρηστών
Χρήση cookie
Username:
Password:
αλλαγή στοιχείων

HERCULES 3D PROPHET III

Ανηλεής επιτάχυνση!

Δεν έχει περάσει πολύς καιρός από τότε που εντυπωσιαστήκαμε με τις εκρηκτικές επιδόσεις του GeForce 2 GTS σε όλες τις εκδόσεις του, από την έκδοση με τα 32MB μνήμης μέχρι τη μεγαλύτερη με τα 64MB και τον "πειραγμένο" κινητήρα του Ultra, και η nVIDIA πρόσφατα παρουσίασε το GeForce 3.

του Γιώργου Ιωσηφίδη
geios@compupress.gr

Το νέο chipset φιλοδοξεί να μας κάνει να ξεχάσουμε τις επιδόσεις των προηγούμενων εκδόσεων του GeForce 2 και το... καταφέρνει σχετικά εύκολα μάλιστα!

Η ΚΑΡΤΑ ΤΗΣ HERCULES

Η 3D Prophet III της Hercules ακολουθεί τα γνωστά αισθητικά πρότυπα της εταιρείας, αφού διατηρεί το εντυπωσιακό μπλε χρώμα που συναντήσαμε στα προηγούμενα μοντέλα της. Ο κεντρικός επεξεργαστής καλύπτεται από μία ευμεγέθη ψύκτρα στρογγυλού σχήματος, με ενσωματωμένο ανεμιστήρα τύπου Golden Orb. Τα chips της ταχύτατης μνήμης DDR ψύχονται επίσης από δύο αρκετά μεγάλα κομμάτια κράματος αλουμινίου με ιδιαίτερα ικανοποιητικά αποτελέσματα. Η ψύκτρα του κεντρικού chip αλλά και οι δύο μικρότερες που καλύπτουν το σύνολο της μνήμης είναι μπλε χρώματος, συμβαδίζοντας με τη γενικότερη σχεδίαση της κάρτας, και συμβάλλουν στο εξαιρετικά αισθητικό αποτέλεσμα. Η 3D Prophet III είναι εξοπλισμένη με τη κλασική έξοδο για τη σύνδεση με την οθόνη του υπολογιστή, αλλά διαθέτει επιπλέον TV-Out και DVI-Out για τη σύνδεσή της με την τηλεόραση ή την οθόνη TFT αντίστοιχα, που διαθέτει την κατάλληλη ψηφιακή είσοδο. Η ποιότητα κατασκευής της κάρτας επίσης είναι κορυφαία.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

Οι νέες κάρτες όπως η Hercules 3D Prophet III, που ενσωματώνουν το GeForce 3, διαθέτουν τον πιο σύγχρονο και εξελιγμένο επεξεργαστή γραφικών στον κόσμο. Πολλά από τα χαρακτηριστικά του παραμένουν ίδια με τις προηγούμενες εκδόσεις του GeForce, αλλά οι νέες τεχνολογικές προσθήκες και ο νέος επαναστατικός σχεδιασμός του υπόσχονται εκρηκτικές επιδόσεις σχεδόν πρωτόγνωρες για το σύγχρονο gamer.

Η nVIDIA κατάφερε να "συμπυκνώσει" 57 εκατομμύρια transistors στον πυρήνα του νέου chipset (αριθμός σχεδόν διπλάσιος των 28 εκατομμυρίων transistors που ενσωμάτωνε η έκδοση Ultra του GeForce 2), ο οποίος τώρα πια κατασκευάζεται με τη μέθοδο των 0,15 μικρών. Η μετάβαση στα 0,15 μικρά από τα 0,18 έγινε για διάφορους λόγους που έχουν να κάνουν με τον αριθμό των transistors, την αναπτυσσόμενη θερμοκρασία, τη χαμηλότερη κατανάλωση ενέργειας κ.ά.

Η συχνότητα λειτουργίας του νέου πυρήνα είναι 200MHz, ενώ η μνήμη που τον συνοδεύει είναι, φυσικά, τύπου SDRAM DDR και είναι χρονισμένη στα 230MHz.

Οι πρώτες κάρτες που ενσωματώνουν τη νέα GPU (Graphics Processing Unit) της nVIDIA ενσωματώνουν 64MB μνήμης DDR αλλά οι επερχόμενες εκδόσεις του chipset (Pro, Ultra) πιθανότατα θα ενσωματώνουν 128MB εξαιρετικά γρήγορης μνήμης DDR. Η καθυστέρηση της παρουσίασης του DirectX 8.0 από τη Microsoft είχε τις επιδράσεις της και στην κυκλοφορία του νέου chipset της nVIDIA, αφού το νέο chipset έχει σχεδιαστεί ώστε να εκμεταλλεύεται στο μέγιστο βαθμό τα χαρακτηριστικά και τις νέες τεχνολογίες που φέρει η νέα έκδοση του DirectX.



Η nVIDIA έχει ονομάσει τη μηχανή του GeForce 3 "nfiniteFX". Η νέα μηχανή ονομάστηκε έτσι επειδή είναι πλήρως προγραμματιζόμενη! Ετσι, οι προγραμματιστές ή σχεδιαστές παιχνιδιών μπορούν να επέμβουν ενεργά και δυναμικά στις λειτουργίες του, φορτώνοντας στη "μνήμη" του τα επιθυμητά effects!

Η νέα μηχανή

του GeForce αποτελείται από τη γνωστή T&L (Transformation & Lightning) αλλά και από δύο νέους, πλήρως προγραμματιζόμενους μαθηματικούς συνεπεξεργαστές, τους "nfiniteFX Vertex" και "nfiniteFX Pixel". Ας δούμε τι κάνουν οι δύο νέοι μαθηματικοί συνεπεξεργαστές. Ο συνεπεξεργαστής που ονομάζεται "nfiniteFX Vertex" (μηχανή σκίασης των κορυφών) δημιουργεί εφέ σε τρισδιάστατα αντικείμενα. Ενα τρισδιάστατο αντικείμενο αποτελείται από πολλά μικρά τρίγωνα (triangles), που ορίζονται από τις συγκεκριμένες συντεταγμένες των κορυφών τους. Ο nfiniteFX Vertex μπορεί να αλλάζει τις συντεταγμένες των κορυφών και να δημιουργεί νέες, με διαφορετικά χαρακτηριστικά (φύση, textures, χρώμα κ.ά.), με αποτέλεσμα τη δημιουργία διάφορων οπτικών εφέ. Επειδή είναι προγραμματιζόμενος, ο προγραμματιστής του παιχνιδιού μπορεί να δημιουργήσει τα δικά του εφέ και να τα φορτώσει στη "μνήμη" του chip. Μερικά από τα ειδικά αυτά εφέ είναι το "morphing". Παίρνοντας το αρχικό σχήμα ενός αντικειμένου και το τελικό σχήμα του ίδιου αντικειμένου μπορούν να δημιουργηθούν τα ενδιάμεσα στάδια της μεταμόρφωσής του από τη μία κατάσταση στην άλλη. Εχοντας επίσης συγκεκριμένες σκηνές μιας κίνησης (keyframes), όπως της αναπνοής ενός ανθρώπου (κίνηση του θώρακα ή του διαφράγματος), μπορεί να δημιουργηθεί η κίνηση με πλήρη παραστατικότητα και ολοκληρωμένη, υπολογίζοντας τα ενδιάμεσα στάδια. Ενα άλλο εφέ είναι το "motion blur" κατά το οποίο είναι δυνατόν να παραστεί η γρήγορη κίνηση ενός αντικειμένου με τη γνωστή "θαμπάδα". Ο δεύτερος συνεπεξεργαστής είναι ουσιαστικά η βελτιωμένη έκδοση του Shading Rasterizer (NSR) που συναντήσαμε σε προηγούμενες εκδόσεις του GeForce. Πρόκειται για τη μηχανή "σκίασης των pixels", δηλαδή επεξεργάζεται τα pixels κατά τέτοιον τρόπο ώστε να δημιουργεί ρεαλιστικά εφέ που έχουν να κάνουν με το φωτισμό και τις επιφάνειες ώστε να διακρίνονται οι όποιες ανωμαλίες τους. Ετσι, ο προγραμματιστής κάποιου παιχνιδιού έχει τη δυνατότητα να παρουσιάσει επιφάνειες και υλικά με τέτοιον τρόπο ώστε να διακρίνονται με λεπτομέρεια η φύση του υλικού και οι τυχόν ανωμαλίες του.

LIGHTSPEED MEMORY ARCHITECTURE

Το πρόβλημα όλων των κατασκευαστών καρτών γραφικών (ακόμα και των κατασκευαστών επεξεργαστών, όπως η Intel και η AMD και Via) με το memory bandwidth είναι γνωστό: η έλλειψη ικανοποιητικού εύρους ρυθμού διαμεταγωγής των δεδομένων από και προς τη μνήμη της κάρτας γραφικών. Ειδικά στις υψηλότερες αναλύσεις, με βάθος χρώματος 32bit και μεγάλου μεγέθους textures, το memory bandwidth δημιουργούσε τεράστια προβλήματα περιορίζοντας την απόδοση και τις επιδόσεις των καρτών γραφικών όσο δυνατός και αν ήταν ο κεντρικός επεξεργαστής γραφικών. Το φυσικό αποτέλεσμα της δημιουργίας bottleneck στις επιδόσεις της κάρτας εξαιτίας της μνήμης ήταν αναπόφευκτο. Για να μπορέσει η nVIDIA να ξεπεράσει το πρόβλημα των bottlenecks δημιούργησε μία νέα τεχνολογία για τη διαχείριση της μνήμης. Η nVIDIA μπόρεσε να αντιμετωπίσει τα προβλήματα του παρελθόντος (ως ένα βαθμό) χρησιμοποιώντας ταχύτατες μνήμες DDR, χρονισμένες σε υψηλές συχνότητες. Η νέα μηχανή nfiniteFX, όμως, δημιούργησε κάποια προβλήματα, αφού οι δύο νέοι μαθηματικοί συνεπεξεργαστές (nfiniteFX Vertex και nfiniteFX Pixel) μπορεί να προσέφεραν καλύτερα γραφικά, αλλά απαιτούσαν ιδιαίτερα υψηλό memory bandwidth. Οι απαιτήσεις, λοιπόν, για περαιτέρω εξοικονόμηση memory bandwidth αυξήθηκαν σημαντικά. Με την παρουσίαση του GeForce 3, η nVIDIA εγκαινίασε, όπως προαναφέραμε, μία νέα αρχιτεκτονική για τη διαχείριση της μνήμης, την οποία ονόμασε Lightspeed Memory Architecture. Η νέα αρχιτεκτονική βασίζεται σε έναν νέο ελεγκτή μνήμης, με την ονομασία Crossbar. Ο νέος ελεγκτής, εύρους 128bit (256bit και τύπου DDR), που αναλαμβάνει να εξοικονομήσει επιπλέον memory bandwidth, είναι χωρισμένος σε τέσσερα επιμέρους τμήματα ώστε κάθε κομμάτι να έχει εύρος 64bit και να λειτουργεί ανεξάρτητα από τα άλλα. Ετσι, ανάλογα με την περίσταση (το μέγεθος textures κ.ά.) το εύρος του μεταβάλλεται από 64 σε 256bit. Ο νέος ελεγκτής εξασφαλίζει την ασφαλή και αποδοτικότερη διαχείριση των δεδομένων (τέσσερις φορές ταχύτερη από ό,τι στη GeForce 2 GTS) εξοικονομώντας επιπλέον memory bandwidth.

Η νέα αρχιτεκτονική Lightspeed της nVIDIA συνδυάζεται και με άλλες τεχνικές που έχουν να κάνουν με την εξοικονόμηση του memory bandwidth, τη Lossless Z compression και τη Z-Occlusion culling. Με την τεχνική Lossless Z compression το GeForce 3 συμπιέζει τις πλη-



HERCULES 3D PROPHET III

ΥΠΕΡ

- Εκρηκτικές επιδόσεις!
- Ποιότητα κατασκευής
- Εμφάνιση
- Υπαρξη TV-Out & DVI-Out

ΜΕΤΡΗΣΕΙΣ

Οι μετρήσεις στα benchmarks της Mad Onion πραγματοποιήθηκαν ως εξής: 32bit color, 32bit textures, triple frame buffer, 24bit Z buffer depth και D3D hardware anti-aliasing.

Τα αποτελέσματα στο Quake III Arena της Id Software δείχνουν τις επιδόσεις των καρτών σε FPS (Frames Per Second). Ολες οι μετρήσεις είναι σε High Quality mode, αλλά με την επιλογή Low για τον τρισδιάστατο ήχο. Το βάθος χρώματος σε όλες τις αναλύσεις είναι 32bit. Οι μετρήσεις πραγματοποιήθηκαν σε ένα σύστημα που αποτελούνταν από τον Intel Pentium 4 1,4GHz, Intel D850GB mainboard, 128MB μνήμης Rambus PC-800 και σκληρό δίσκο της IBM (μοντέλο DTLA-307045 με μέγεθος 46,1GB, Ultra ATA 100, 7.200rpm). Χρησιμοποιήσαμε τους drivers της nVIDIA, Detonator 12.40. Στο σύστημα είχαμε εγκαταστήσει τα Windows ME και την τελευταία έκδοση του DirectX της Microsoft (έκδοση 8.0).

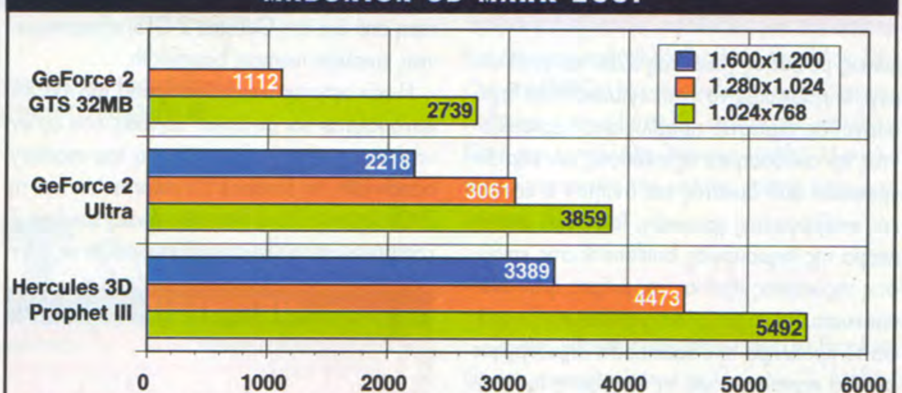
ροφορίες σε λόγο 4:1 χωρίς ιδιαίτερες απώλειες στην ποιότητα της απεικόνισης. Το GeForce 3 μπορεί επίσης να διαγράψει τα δεδομένα ταχύτατα. Με τη δεύτερη τεχνική, που ονομάζεται Z-Occlusion culling, ο επεξεργαστής γραφικών μπορεί να "καταλαβαίνει", σχεδόν να προβλέπει, με τη βοήθεια ενός ειδικού αλγορίθμου ποια pixels θα απεικονιστούν στην οθόνη και να κάνει rendering μόνο τις σκηνές που απεικονίζονται σε αυτήν, σε αντίθεση με το GeForce 2 GTS που επεξεργαζόταν όλα τα pixels. Χρησιμοποιώντας τις νέες αυτές τεχνικές η nVIDIA κατάφερε να εξοικονομήσει memory bandwidth, το οποίο συνολικά αγγίζει τα 7,36GB/sec, για το νέο chipset της GeForce 3. Παρ' όλο που ο νέος πυρήνας είναι χρονισμένος στα 200MHz και το θεωρητικό fill rate της κάρτας αγγίζει τα 1,6Gtexels το δευτερόλεπτο (ποσό μικρότερο από εκείνο της GeForce 2 Ultra), η κάρτα αποδίδει περισσότερο από την GeForce 2 Ultra, αφού γίνεται καλύτερη διαχείριση των δεδομένων στη μνήμη και το memory bandwidth είναι υψηλότερο.

MADONION 3D MARK 2000



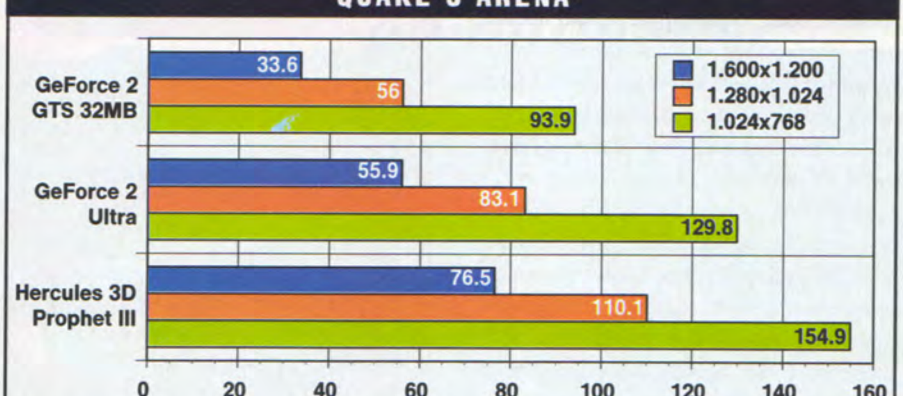
Το νέο chipset της nVIDIA είναι εκρηκτικό! Ακόμα και στην ανάλυση των 1.600x1.200 pixels το αποτέλεσμα είναι ιδιαίτερα ικανοποιητικό! Στην ανάλυση των 1.600x1.200 pixels τα 32MB της μνήμης του GeForce 2 GTS δεν ήταν αρκετά για να πραγματοποιηθεί το τεστ.

MADONION 3D MARK 2001



Ακόμα και στο ιδιαίτερα απαιτητικό 3D Mark 2001 της MadOnion η κάρτα της Hercules προσφέρει εξαιρετικά αποτελέσματα που θα ικανοποιήσουν τους πλέον απαιτητικούς.

QUAKE 3 ARENA



Τι να πει κανείς γι' αυτή την κάρτα; Το απαιτητικό παιχνίδι της Id Software ...μόνο απαιτητικό δεν είναι πια!

HIGH RESOLUTION ANTI ALIASING

Η μέθοδος εξομάλυνσης των οδοντωτών γραμμών στις ευθείες (jaggies) παρουσιάστηκε πρώτη από την 3dfx στις κάρτες της που ενσωμάτωναν το chipset Voodoo 5. Η 3dfx ονόμασε την τεχνική FSAA (Full Scene Anti Aliasing) και πραγματοποιούνταν από το hardware του κεντρικού chipset. Η nVIDIA την ίδια εποχή παρουσίασε τη δική της εκδοχή για το FSAA, χρησιμοποιώντας αλγορίθμους super sampling (η απεικονιζόμενη εικόνα γινόταν rendered σε υψηλότερη ανάλυση και έπειτα αποδιδόταν στην οθόνη με την προεπιλεγμένη από το χρήστη ανάλυση). Σήμερα η τεχνική του FSAA στις κάρτες που ενσωματώνουν το GeForce 3 πραγματοποιείται από το hardware μέρος του κεντρικού chipset, χρησιμοποιώντας αλγορίθμους multi sampling με εξαιρετικά αποτελέσματα απεικόνισης και επιδόσεις ακόμα και σε υψηλές αναλύσεις, όπως των 1.024x768 και 1.280x1.024 pixels! Για λόγους περισσότερο marketing και για να διαφοροποιηθεί από τη 3dfx, η nVIDIA ονόμασε τη νέα τεχνική που χρησιμοποιεί το GeForce 3 HRAA (High Resolution Anti-Aliasing).

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΚΑΙ ΑΠΟΔΟΣΗ

Η απόδοση και οι επιδόσεις της κάρτας της Hercules, ειδικά στις υψηλές αναλύσεις, είναι εντυπωσιακές. Το νέο chipset που ενσωματώνει η Hercules 3D Prophet III είναι μία μηχανή παραγωγής FPS! Τα χαρακτηριστικά και οι τεχνολογίες που ενσωματώνει θα αποτελέσουν σημεία αναφοράς για άλλους κατασκευαστές επεξεργαστών γραφικών. Κάθε νέο προϊόν, πάντως, έχει και τα προβλήματά του. Ετσι, δεν υπάρχουν ακόμη στην αγορά παιχνίδια που να εκμεταλλεύονται στο έπακρο τις νέες τεχνολογίες που ενσωματώνει. Παρ' όλα αυτά στο Internet έχουν ήδη κυκλοφορήσει διάφορα patches για κάποια από τα ήδη υπάρχοντα παιχνίδια (Giants κ.ά.).

Η κάρτα έφτασε στα χέρια μας από τα Μακεδονικά Περιφερειακά και η τιμή της ανέρχεται στις 165.000 δρχ. + ΦΠΑ

Yahoo.gr

Ενα από τα δημοφιλέστερα sites και η home page εκατομμυρίων χρηστών ανά τον κόσμο τώρα και στα ελληνικά! Καιρός ήταν για τη μεγάλη εταιρεία να αποκτήσει συνέταιρο και στη χώρα μας. Οι "μαύρες" ημέρες τελείωσαν. Το Yahoo! είναι εδώ και μάλιστα στη γλώσσα μας. Yahoo-άδες της Ελλάδας ενωθείτε!

του Θανάση Αγγέλου
thanasis@compupress.gr

Οταν ξεκινήσαμε τα πρώτα, δειλά surfings στο Διαδίκτυο, αυτό ήταν εκεί. Πληροφορηθήκαμε την ύπαρξή του από κάποιο περιοδικό, από έναν φίλο ή κατά τύχη. Ψάχνοντας για την αγαπημένη μας μπάντα, ομάδα, γυναίκα, εργασία ή για οτιδήποτε άλλο, αυτό μας πήρε από το χέρι και μας οδήγησε μέσα από τα σκοτεινά μονοπάτια του κυβερνοχώρου στο μέρος που ψάχναμε. Το Yahoo! ωρίμασε μαζί με εμάς. Για την ακρίβεια πολύ πριν από εμάς, αφού το '94, όταν δημιουργήθηκε, οι περισσότεροι Ελληνες "δαγκώναμε" το modem, προσπαθώντας να καταλάβουμε τι κάνει αυτό το μηχάνημα του διαβόλου. Εχετε σκεφτεί ποτέ πώς θα ήταν ο κόσμος του Internet χωρίς το Yahoo! (και γενικότερα τις search engines); Ενα χάος. Απελπισμένοι χρήστες θα έψαχναν πληροφορίες στα τυφλά, προσπαθώντας να μαντέψουν τις ηλεκτρονικές διευθύνσεις.

Η εταιρεία, λοιπόν, εδραιώθηκε γρήγορα στο χώρο και ξεπέρασε όλες τις άλλες πύλες παροχής υπηρεσιών, ανοίγοντας νέους δρόμους για τα δεδομένα των ανταγωνιστών της. Δεν παρέμεινε, όμως, στις τυπικές λειτουργίες ενός συνηθισμένου portal, αλλά προχώρησε ένα βήμα παραπάνω. Κατάφερε να δημιουργήσει το μεγαλύτερο club του πλανήτη, καθώς εκατομμύρια χρήστες καθημερινά ενημερώνονται, ψυχαγωγούνται, δουλεύουν, ψωνίζουν και συναντιούνται μέσα από τους αμέτρητους "χώρους" του. Ως μία πολυεθνική, λοιπόν, που σέβεται τον εαυτό της, άρχισε να δημιουργεί παραρτήματα (local yahoo's) σε όλο και περισσότερες χώρες. Δεν ξέρω για εσάς, αλλά εγώ κάτι πάθαινα όταν έβλεπα Yahoo! στην Κίνα, τη Ζαζιμβάρη, το Μπουχουκτσού και δεν ξέρω και εγώ πού αλλού και δεν έβρισκα αντίστοιχο ελληνικό. Ηρθε, λοιπόν, η ώρα μας...



ΓΕΝΙΚΑ

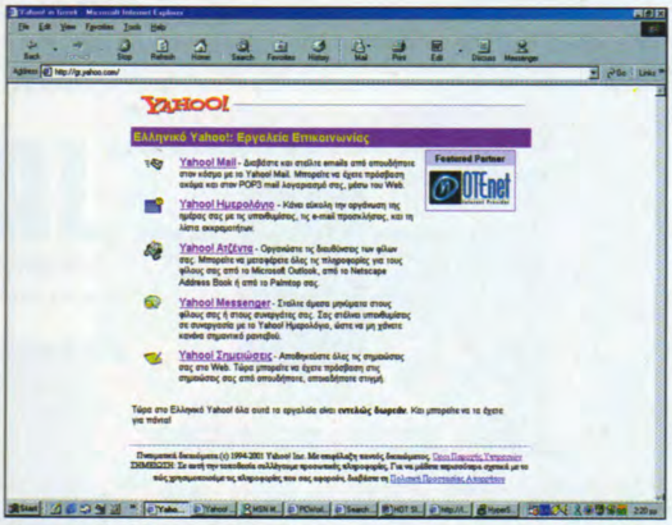
Πληκτρολογήστε www.yahoo.gr, περιμένετε περίπου μισό δευτερόλεπτο και το ελληνικό Yahoo! θα φιγουράρει φαρδύ πλατύ στην οθόνη του υπολογιστή σας. Βλέπετε, η εσκεμμένη έλλειψη γραφικών, κάνει τη σελίδα ιδιαίτερα γρήγορη στο κατέβασμα. Με την πρώτη ματιά αναγνωρίζουμε αμέσως το απλό αλλά απόλυτα χρηστικό desing του γνωστού portal και τα μπλε χρώματα που χρησιμοποιεί στις γραμματοσειρές. Το logo της εταιρείας (με ένα κλικ πάνω του μεταφερόμαστε στο yahoo.com), που γίνεται κομμάτι της καθημερινότητας όλο και περισσότερων ανθρώπων παγκοσμίως, επιβεβαιώνει τις υποψίες μας, ότι πρόκειται δηλαδή για ένα original local yahoo. Το μενού εδώ είναι διαφορετικό από αυτό του "μεγάλου αδελφού". Δεν πρόκειται για ένα ελληνικό portal, αλλά ούτε για το Yahoo! μεταφρασμένο στα ελληνικά (τουλάχιστον μέχρι τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές). Το ελληνικό site προσφέρει κάποια εργαλεία επικοινωνίας, προσπαθώντας με αυτόν τον τρόπο να γίνει χρήσιμο και να μπει στην καθημερινότητα του Ελληνα χρήστη. Σκοπός της Yahoo Inc. είναι να "αναλάβει" την οργάνωση του καθενός από εμάς όσον αφορά στο πρόγραμμα και στην επικοινωνία με άλλους ανθρώπους στο Διαδίκτυο. Ουσιαστικά η εταιρεία ήθελε να δημιουργήσει μία home page, ένα site που δεν θα υπάρχει περίπτωση να μην επισκέπτεται ο χρήστης καθώς από εκεί θα τσεκάρει τα mails του, θα βρίσκει τους γνωστούς του, θα έχει ταξινομημένο το πρόγραμμά του, και τα κατάφερε αρκετά καλά. Αν μπείτε δηλαδή στο "λούκι", δεν πρόκειται να βγείτε ποτέ. Εκτός και αν σας κοπεί η σύνδεση!

Στην κεντρική σελίδα του site, έχουμε ένα μενού με πέντε επιλογές. Στα δεξιά υπάρχει το link για την ελληνική εταιρεία που συνεργάζεται με τη Yahoo!. Οι επιλογές μπορεί να φαίνονται λίγες, ωστόσο είναι ακριβώς ό,τι χρειάζεται για να έχουμε μία αξιόλογη home page. Φαίνεται πως οι άνθρωποι της Yahoo! προβληματίστηκαν για το ποιο είναι το πρώτο πράγμα που κάνει ο καθένας όταν μπαίνει στο Internet. Κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι προφανώς το πρώτο που κάνει ένα χρήστης είναι να τσεκάρει τα mails του. Από εκεί και πέρα θα θέλει να δει αν είναι και κάποιος γνωστός του συνδεδεμένος στο Internet εκείνη τη στιγμή, και, γιατί όχι, το πρόγραμμά του ή να βρει καταχωρισμένες τις πληροφορίες του. Πήραν όλα αυτά, λοιπόν, τα προσάρμοσαν στη γλώσσα μας και ιδού το ελληνικό Yahoo!. Ας το δούμε, όμως, πιο αναλυτικά.

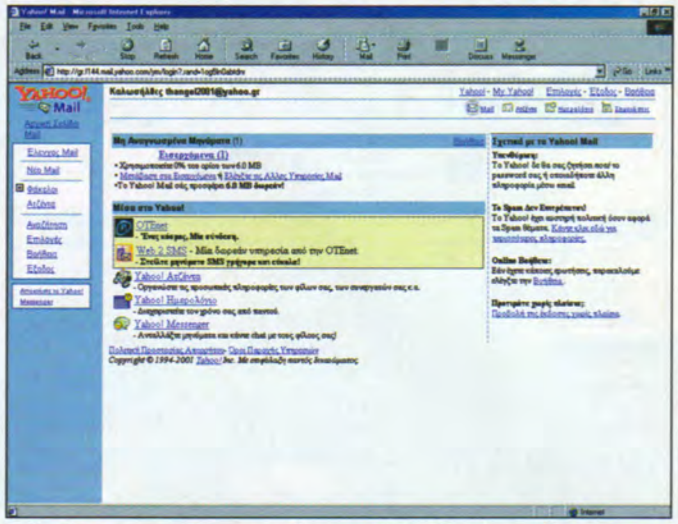
YAHOO! ID

Αν έχετε ήδη εγγραφεί στο Yahoo!, δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα. Αν δεν το έχετε κάνει, όμως, θα πρέπει να το κάνετε σύντομα, καθώς χωρίς εγγραφή δεν έχει υπηρεσίες.

Για να "δουλέψουμε" το site, θα πρέπει να έχουμε έναν λογαριασμό στην εταιρεία. Μη σας τρομάζει, όμως, αυτή η λέξη, καθώς δεν χρειάζεται να πληρώσετε ούτε δραχμή. Απλώς κάνουμε register -η διαδικασία δεν θα πάρει περισσότερα από μερικά λεπτά- και είμαστε έτοιμοι. Με αυτόν τον τρόπο θα αποκτήσουμε Yahoo ID, το οποίο θα χρησιμοποιούμε κάθε φορά που θα μπαίνουμε στο yahoo.gr. Επιλέ-



Η κεντρική σελίδα του yahoo.gr!



Μόλις έφτιαξα το νέο λογαριασμό μου και έχω κιόλας ένα mail!

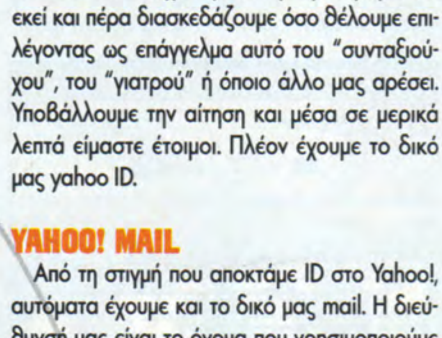
γουμε το "Yahoo mail", μεταφερόμαστε στην αντίστοιχη page και κάνουμε κλικ στο "Εγγραφή" στο επάνω μέρος της σελίδας. Θα εμφανιστεί μία αρκετά μεγάλη λίστα με τις συνηθισμένες ερωτήσεις. Η διαδικασία είναι αρκετά γρήγορη και εύκολη. Επιλέγουμε και πληκτρολογούμε, καταρχήν, το όνομα με το οποίο θα εμφανιζόμαστε, το οποίο θα είναι και το mail μας. Σε αυτό το σημείο θα συναντήσουμε μία μικρή δυσκολία, καθώς θα πρέπει να βρούμε ένα όνομα αρκετά πρωτότυπο. Βλέπετε το Yahoo! έχει εκατομμύρια συνδρομητές, οι οποίοι έχουν προλάβει τα καλύτερα ονόματα. Αν βάλουμε, πάντως, το ονοματεπώνυμό μας, δεν νομίζω να υπάρξει κανένα πρόβλημα (αν υπάρχει άνθρωπος που να έχει το ίδιο όνομα και επίθετο με εμάς, τότε είμαστε άτυχοι). Συνεχίζουμε και επιλέγουμε password, το οποίο θα πρέπει να πληκτρολογήσουμε δύο φορές για επιβεβαίωση. Το πρώτο και βασικό βήμα τελείωσε.

Συνεχίζουμε περνώντας σε κάτι χρήσιμο: την "Υπενθύμιση password"! Επιλέγουμε μία ερώτηση και δίνουμε την απάντηση που μόνο εμείς γνωρίζουμε και δεν πρόκειται να ξεχάσουμε ποτέ! Για παράδειγμα, διαλέγουμε την ερώτηση "Σε ποιο σχολείο πηγαίνατε;" και την απάντηση "Δεν πήγα ποτέ σχολείο" ή οτιδήποτε άλλο θέλουμε, και είμαστε έτοιμοι. Την επόμενη φορά που θα ξεχάσουμε τον κωδικό μας, απλώς δίνουμε την απάντηση-κλειδί στην ίδια ερώτηση (αν ξεχάσουμε την απάντηση, δεν υπάρχει λύση). Σε ό,τι αφορά την ημερομηνία γέννησης, απλώς πληκτρολογούμε για ευκολία 1-1-1950 (το έτος θα πρέπει να είναι μέσα σε λογικά πλαίσια) και συνεχίζουμε. Η υπάρχουσα διεύθυνση e-mail είναι προαιρετική, οπότε αν θέλουμε τη συμπληρώνουμε.

Και φτάνουμε στο τελευταίο βήμα, το οποίο έχει και τη μεγαλύτερη πλάκα. Συμπληρώνουμε τα προσωπικά στοιχεία μας, τα οποία καλό θα είναι να είναι ακριβή για να τα θυμόμαστε σε περίπτωση που ξεχάσουμε κάποια στιγμή το password (θα χρειαστεί να απαντήσουμε και σε αυτά τα στοιχεία μετά την ερώτηση). Από εκεί και πέρα διασκεδάζουμε όσο θέλουμε επιλέγοντας ως επάγγελμα αυτό του "συνταξιούχου", του "γιατρού" ή όποιο άλλο μας αρέσει. Υποβάλλουμε την αίτηση και μέσα σε μερικά λεπτά είμαστε έτοιμοι. Πλέον έχουμε το δικό μας yahoo ID.

YAHOO! MAIL

Από τη στιγμή που αποκτάμε ID στο Yahoo!, αυτόματα έχουμε και το δικό μας mail. Η διεύθυνσή μας είναι το όνομα που χρησιμοποιούμε ως "ταυτότητα" στην εταιρεία (αν, για παράδειγμα, το ID είναι camel, τότε το e-mail μας θα είναι: camel@yahoo.gr). Επιλέγουμε, λοιπόν, το Yahoo! Mail και συμπληρώνουμε τη διεύθυνση και τον κωδικό πρόσβασης. Αν τον έχουμε ήδη ξεχάσει, απλώς απαντάμε στην ερώτηση της οποίας την απάντηση μόνο εμείς γνωρίζουμε. Μπορούμε, βέβαια, να επιλέξουμε την απομνημόνευση κωδικού έτσι ώστε να τσεκάρουμε



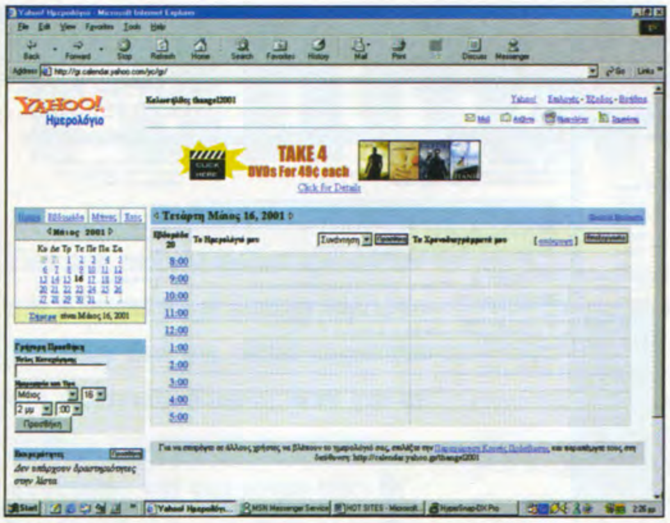
Ο τρόπος με τον οποίο καταχωρίζουμε μία προγραμματισμένη εργασία.

κατευθείαν την αλληλογραφία μας χωρίς διαδικασίες.

Με αυτή την υπηρεσία έχουμε 6 λαχταριστά Megabytes για να τα γεμίσουμε με οτιδήποτε θέλουμε. Τα πάντα, όπως άλλωστε και σε ολόκληρο το site, είναι στα ελληνικά και η χρήση εύκολη, όπως μας έχει συνηθίσει το Yahoo!. Από εκεί και πέρα οι λειτουργίες είναι οι γνωστές. Μπορούμε να στείλουμε, να λάβουμε αλληλογραφία και, όπως προαναφέραμε, αρχεία μέχρι και 6MB (αν είναι άδειο το mailbox). Με το Yahoo! Messenger (θα το δούμε παρακάτω) έχουμε άμεση ειδοποίηση για κάθε νέο μήνυμα που λαμβάνουμε. Πολύ ενδιαφέρουσα είναι και η υπηρεσία Web 2 SMS που προσφέρει η Otenet (συνεργάτης της Yahoo! Inc. στη χώρα μας) για δωρεάν SMS μηνύματα. Χαρακτηριστικό είναι πως σε αυτήν την υπηρεσία ο αριθμός των εγγεγραμμένων χρηστών αγγίζει τους 77.500 και συνεχώς αυξάνεται.

YAHOO! ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ

Προτού ξεκινήσουμε να χρησιμοποιούμε αυτή την υπηρεσία, θα πρέπει να φροντίσουμε ώστε οι ρυθμίσεις του ημερολογίου να ταιριάζουν με την καθημερινότητα και γενικότερα με τον τρόπο ζωής μας. Με το πρώτο κλικ σε αυτή την επιλογή (Yahoo! Ημερολόγιο) θα εμφανιστεί ένας πίνακας στον οποίο θα συμπληρώσουμε τις εργάσιμες ώρες της ημέρας μας, τη ζώνη ώρας, τον τρόπο που θέλουμε να εμφανίζεται το ημερολόγιο και τις αργίες ή απλώς τις μέρες κραιπάλης που εμείς θα ορίσουμε. Στην κεντρική σελίδα του ημερολογίου έχουμε σε πρώτο πλάνο τις ημέρες της εβδομάδας που διανύουμε. Επιλέγοντας κάποια ημέρα, μπορούμε να καταχωρίσουμε τις συναντήσεις, τις δουλειές ή τα games που έχουμε βάλει στο πρόγραμμα για τη συγκεκριμένη ημέρα και ώρα. Έχουμε να διαλέ-



Η σελίδα που θα βάλει τη ζωή μας σε τάξη!



Από εδώ μπορούμε να κατεβάσουμε το Yahoo! Messenger και να βρούμε τα χαρακτηριστικά του.

ξουμε ανάμεσα από πέντε στάνταρ προσθήκες (συνάντηση, γενέθλια, επέτειος, μάθημα, σύσκεψη) και, βέβαια, να συμπληρώσουμε οποιαδήποτε άλλη θέλουμε. Χαρακτηριστικό είναι πως επιλέγοντας κάποια προσθήκη ή ώρα της ημέρας, εμφανίζεται ένας πίνακας στον οποίο μπορούμε να συμπληρώσουμε τα χαρακτηριστικά της προγραμματισμένης εργασίας με ακρίβεια "δευτερολέπτου". Αρκετά βολική είναι η υπενθύμιση, την οποία μπορούμε να ρυθμίσουμε από 15 λεπτά μέχρι και 15 ημέρες πριν από την ώρα κατά την οποία έχουμε προγραμματίσει κάτι... Ετσι, για να μην ξεχνιόμαστε. Στα αριστερά της σελίδας όπου βρισκόμαστε υπάρχει το κλασικό "ημερολογιάκι", όπου εμφανίζονται όλες οι ημέρες κάθε μήνα. Εδώ, ανατρέχοντας στα έτη, μπορούμε να προγραμματίσουμε τις δουλειές που έχουμε μέχρι και 10 χρόνια μπροστά (!) ή να πάμε πολλά χρόνια πίσω.

YAHOO! MESSENGER

Η γνωστή λειτουργία Messenger προσφέρεται τώρα και από το Yahoo! Μέσω αυτής μπορούμε να βλέπουμε πότε είναι οι φίλοι και γνωστοί μας συνδεδεμένοι στο Δίκτυο και να ανοίξουμε κουβεντούλα. Βασική προϋπόθεση, όμως, για να γίνουν όλα αυτά είναι να κατεβάσουμε το Yahoo! Messenger (δεν θα πάρει πάνω από μερικά λεπτά) κάνοντας ένα "κλικ" στην επιλογή που βρίσκεται πάνω και αριστερά στη σελίδα. Από τη στιγμή που θα εγκαταστήσουμε το προγραμματάκι στο σκληρό, μπορούμε να επικοινωνήσουμε με τους φίλους μας (αρκεί να τους καταχωρίσουμε χρησιμοποιώντας το e-mail τους), να συνδεθούμε με το Yahoo! Chat και να δημιουργήσουμε τα δικά μας chat rooms. Πολύ χρήσιμη είναι η λειτουργία ανταλλαγής αρχείων μέσα από το πρόγραμμα. Οταν, για παράδειγμα, μιλάμε με φίλο από την Αγγλία για την Jennifer Lopez και μας στέλνει τις νέες φωτογραφίες της που ανακάλυψε κάπου στο Διαδίκτυο, καταλαβαίνουμε πως, επιτέλους, υπάρχει Θεός. Υπάρχει βέβαια και η δυνατότητα φωνητικής λειτουργίας για cyber parties. Μαζέψτε όλη την παρέα σε ένα room, καλέστε και καμιά εικοσαριά άτομα ακόμα από το Yahoo! Chat και θα γίνει χαμός. Το μόνο που θα χρειαστείτε είναι ένα μικρόφωνο.



Ψάχνω το τηλέφωνο της Lopez στην ατζέντα μου αλλά, δυστυχώς, δεν το βρίσκω. Πρέπει να το έσβησα κατά λάθος.

YAHOO! ΑΤΖΕΝΤΑ/YAHOO! ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Στην ατζέντα που μας παραχωρεί το yahoo.gr καταχωρίζουμε φίλους, συνεργάτες, παλιές και νέες αγάπες, σουβλατζίδικα, πιτσαρίες και οτιδήποτε άλλο μας είναι χρήσιμο. Υπάρχει χώρος για αμέτρητες καταχωρίσεις. Η ατζέντα είναι χωρισμένη σε προσωπικούς, επαγγελματικούς και "άσχετους" τομείς, έτσι ώστε να μην μπερδέψουμε ποτέ τα στοιχεία και να έχουμε όλο τον κόσμο "φακελωμένο" σωστά. Αφού, λοιπόν, καταχωρίσουμε όλα τα τηλέφωνα που έχουμε σε χαρτάκια από εδώ και από εκεί και ξαλαφρώσουμε, επιτέλους, τη μνήμη του κινητού τηλεφώνου μας, μπορούμε να μεταβούμε στις Σημειώσεις του Yahoo. Εδώ κρατάμε στοιχεία για οτιδήποτε θεωρούμε απαραίτητο, φτιάχνοντας τους δικούς μας φακέλους. Υπάρχει δυνατότητα αποθήκευσης 5.000 χαρακτήρων για κάθε "σημείωμα", χωρίς αυτό να σημαίνει, βέβαια, ότι δεν μπορούμε να κάνουμε περισσότερες προσθήκες αργότερα. Μπορούμε να έχουμε πρόσβαση και στα δύο αυτά χρήσιμα εργαλεία από οπουδήποτε και οποιαδήποτε στιγμή τα χρειαστούμε. Υπάρχει, βέβαια, και η επιλογή ανάγνωσης χωρίς σύνδεση, που σημαίνει πως αν για κάποιον λόγο δεν μπορούμε να μπούμε στο Internet (έληξε η σύνδεση, έφαγε ο σκύλος το modem), δεν χρειάζεται να ανησυχούμε, καθώς θα έχουμε σίγουρη πρόσβαση στα αρχεία μας.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το yahoo.gr είναι ένα χρήσιμο site, το οποίο θα γίνει home page πολλών από εμάς. Κουβαλώντας στην πλάτη του το βαρύ όνομα της Yahoo! Inc., αποτελεί εγγύηση πριν ακόμα να το επισκεφθούμε, γνωρίζοντας ήδη τη δουλειά της εν λόγω εταιρείας στο Διαδίκτυο. Η σωστή κατηγοριοποίηση, η ευκολία χρήσης και η σοβαρότητα που το χαρακτηρίζουν είναι στοιχεία δοκιμασμένα που όλοι γνωρίζουμε (αποκλείεται να υπάρχει άνθρωπος που να "σερφάρει" και να μην έχει επισκεφθεί το yahoo.com) και, αν μη τι άλλο, όλους μας έχουν "εξυπηρετήσει" ανά καιρούς. Αυτό που θα θέλαμε είναι η συνεργασία της Yahoo! με την Otenet να μας δώσει στο μέλλον ένα ελληνικό portal πληροφοριών με τα χαρακτηριστικά του γνωστού site. Οταν γίνει κάτι τέτοιο, θα αφιερώσουμε ένα τεύχος για το review του yahoo.gr. Μέχρι τότε... υπομονή! PC

ALTER
CHANNEL
ΜΠΑΙΝΕΙ ΣΤΗ ΖΩΗ ΜΑΣ

ΔΕΥΤΕΡΑ ΕΩΣ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ

16:00-18:00



ΧΑΚΕΡΣ

Κάντε delete σε όλα τα άλλα και...
"ανεβάστε" στην οθόνη της τηλεόρασής σας: ALTER CHANNEL!
Γνωρίστε τους ΧΑΚΕΡΣ, τους φανατικούς λάτρεις του διαδικτύου.
Η πληροφορική, το internet, τα multimedia
και οι νέες τεχνολογίες, χωρίς ερωτηματικά και αινίγματα.
Ιδέες και προτάσεις για έξυπνες αγορές.
Όλος ο κόσμος της υψηλής τεχνολογίας γίνεται δικός σας!
Απογεύματα επικοινωνίας κάθε μέρα,
από Δευτέρα έως και Παρασκευή 16:00 - 18:00
με τους Χάκερς, στο ALTER CHANNEL.

ΑΝΤΙΟ, ΜΑΜΕ! ΚΑΛΗΜΕΡΑ, KAILLERA!



της Ζωής "bezalel" Μαρμαρά
badblood@compupress.gr

Το μέλλον των multiplayer games αρχίζει από το παρελθόν!

Pac Man, Tetris, Boble-Boble, Cabal, Golden Axe, Mortal Kombat. Πόσες αναμνήσεις δεν σας ξυπνούν αυτές οι λέξεις; Παιχνίδια που οι περισσότεροι από εμάς γνωρίσαμε ως παιδιά, παίξαμε και μεγαλώσαμε μ' αυτά και κρατάμε ακόμα στην καρδιά μας ως μοναδικά ενθύμια των παιδικών χρόνων μας. Οι περισσότεροι σίγουρα γνωρίζετε πως μπορείτε να παίξετε αυτά τα παιχνίδια όχι μόνο στις αίθουσες αλλά και στα PCs σας με τη χρήση κάποιου emulator, όπως το Mame. Εκείνο όμως που λίγοι γνωρίζουν, είναι ότι μπορείτε πλέον να παίζετε τα αγαπημένα σας Arcades και μέσω του Internet με αντίπαλο κάποιον φίλο σας! Πώς γίνεται αυτό; Φτάνει μόνο μια μαγική λέξη: Kaillera!

Εάν δεν γνωρίζετε τι είναι το MAME, τότε μόνο δύο εξηγήσεις υπάρχουν: α) Είστε πολύ μικρός και, αν κρίνω από το ύφος σας ενώ κοιτάζετε το περιοδικό, μόλις ετοιμάζεστε να πείτε τα πρώτα σας λογάκια (Γιάννη, το μωρό είπε πισιμάστερ!!!), β) Ζητήσατε να σας καταψύξουν πριν από 80 χρόνια και ξυπνήσατε την ημέρα της κυκλοφορίας του "PC Master" χωρίς να έχετε ιδέα τι είναι τα "coin-ops", το MAME και τα Arcades, αλλά με μια έντονη επιθυμία να αγοράσετε το τεύχος Ιουνίου και να μάθετε. Όπως και να 'χει, είμαι σίγουρη πως σας έχει φάει η αγωνία. Τι είναι, επιτέλους, αυτό το MAME;

Αν και επιμένουμε να το προφέρουμε "μάμε", η σωστή προφορά του είναι "μέιμ" και η ονομασία του προέρχεται από τα αρχικά των λέξεων Multiple Arcade Machine Emulator. Το MAME είναι ένας εξομοιωτής arcade παιχνιδιών. Η χρήση του μας επιτρέπει να παίζουμε στον υπολογιστή μας παιχνίδια που αγαπήσαμε





Αντίο... και καλημέρα.

από τις κονσόλες ή τα coin-ops και μάλιστα με το ίδιο αποτέλεσμα που βλέπαμε κάποτε στις αίθουσες. Πώς γίνεται αυτό; Το MAME χρησιμοποιεί το πρόγραμμα και τα δεδομένα του αυθεντικού παιχνιδιού και το φέρνει αυτούσιο στον υπολογιστή μας. Ετσι, μερικά από τα πιο γνωστά παιχνίδια (όπως το Pac Man, το Tetris, το Street Fighter 2 ή και το Punisher αν θέλετε) που έπαιζε κάποιος με τα πενηντάρικα στα φλιπεράδικα εξομοιώνονται πλήρως και είναι διαθέσιμα στον PC user για να τα παίξει στο μηχάνημά του. Τα δεδομένα του παιχνιδιού βρίσκονται συγκεντρωμένα σε ROMs. Για να παίξετε, για παράδειγμα, το Tetris, πρέπει να διαθέτετε εκτός από το MAME και τη ROM του Tetris ώστε να μπορέσετε να παίξετε το παιχνίδι.

Αυτό που μας κάνει εντύπωση όσον αφορά στο MAME είναι η μεγάλη ποικιλία των παιχνιδιών που εξομοιώνει. Μέχρι τη στιγμή που μιλάμε, το MAME εξομοιώνει 2.680 τίτλους παιχνιδιών, ενώ περισσότερα παιχνίδια βρίσκονται στο στάδιο του development.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ KAILLERA;

Ο,τι δεν είχε καμιά κονσόλα μέχρι τώρα, το Kaillera το κάνει πραγματικότητα. Χρησιμοποιώντας το, μπορείτε να παίξετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια από το MAME με φίλους σας μέσω του Internet. Το μόνο που χρειάζεστε, τόσο εσείς όσο και οι φίλοι σας, είναι να διαθέτετε το πρόγραμμα, τον client δηλαδή του MAME για το Kaillera, και να έχετε τις ίδιες ROMs. Για όσους δεν γνωρίζουν, οι ROMs είναι αρχεία με τα δεδομένα και το πρόγραμμα κάθε παιχνιδιού και είναι απαραίτητες για να παίξετε το παιχνίδι που θέλετε. Με απλά λόγια, εάν θέλετε να παίξετε Tetris, θα πρέπει να διαθέτετε και το αρχείο του παιχνιδιού (ROM) στον υπολογιστή σας.

ΓΙΑΤΙ ΜΟΝΟ MAME;

Προς το παρόν, μόνο το MAME υποστηρίζει τη χρήση του Kaillera. Αυτό δεν είναι διόλου παράξενο, αφού το MAME αποτελεί έναν από τους δημοφιλέστερους emulators και εξομοιώνει το μεγαλύτερο αριθμό παιχνιδιών από οποιονδήποτε άλλο emulator της εποχής μας. Ηταν φυσικό, λοιπόν, οι πρώτες multiplayer δυνατότητες ενός εξομοιωτή να εμφανιστούν πρώτα σε αυτόν. Εάν δεν είστε φανατικός χρήστης του MAME (και γιατί δεν είστε, δεν καταλαβαίνω...), τότε πρέπει να γνωρίζετε πως ήδη πρόκειται να κυκλοφορήσει νέα έκδοση του NESTen, ενός από τους πιο γνωστούς emulators για NES, με υποστήριξη για το Kaillera. Το ίδιο συμβαίνει και με άλλους, μικρότερους σε δημοτικότητα emulators, όπως το Nemu64, το Gens και το Xanadu. Περισσότερα γι'αυτούς και για τις νέες εκδόσεις τους θα μάθετε σύντομα από το "PC Master" και τη στήλη "Emulators' Corner".

Ο,τι δεν είχε καμιά κονσόλα μέχρι τώρα, το Kaillera το κάνει πραγματικότητα. Χρησιμοποιώντας το, μπορείτε να παίξετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια από το MAME με φίλους σας μέσω του Internet.

ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΟΜΑΙ ΓΙΑ ΝΑ ΤΡΕΞΩ ΤΟ KAILLERA;

Οσοι ασχολείστε με τους emulators θα γνωρίζετε πως η καλή απόδοση του παιχνιδιού εξαρτάται από τον επεξεργαστή του συστήματός σας αλλά και από την κάρτα γραφικών που διαθέτετε. Πολλά από τα παιχνίδια (όπως οι ROMs για NEOGEO) έχουν μεγαλύτερες απαιτήσεις, αλλά σε γενικές γραμμές ένα σύστημα P200MHz με 32MB RAM μπορεί να εξομοιώσει περισσότερα από τα μισά παιχνίδια που χρησιμοποιούν το MAME και το Kaillera. Μεγάλη σημασία έχει και το μέγεθος του σκληρού δίσκου. Εάν σκοπεύετε να παίξετε όλα τα παιχνίδια που διατίθενται για το MAME και το Kaillera, τότε θα χρειαστείτε περισσότερο από 1,5GB ελεύθερο χώρο στο δίσκο σας. Αρκεί να γνωρίζετε πως κάθε ROM έχει χωρητικότητα από 1 έως 3MB.

Οσον αφορά στην κάρτα γραφικών, μία απλή 2D κάρτα είναι αρκετή. Οι 3D accelerator κάρτες δεν αυξάνουν την απόδοση των γραφικών, αφού κανένα από τα παιχνίδια που εξομοιώνονται δεν χρησιμοποιεί τρισδιάστατα γραφικά. 4MB μνήμης στην κάρτα είναι ιδανικά, χωρίς αυτό να σημαίνει πως μεγαλύτερη μνήμη δεν δίνει καλύτερο αποτέλεσμα. Μία 32bit κάρτα ήχου είναι κι αυτή απαραίτητο αξεσουάρ. Τέλος, μην ξεχάσετε πως χρειάζεστε και σύνδεση με το Internet για να μπορέσετε να συνδεθείτε με τον server του Kaillera και να απολαύσετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια με τους φίλους σας!

ΟΠΟΙΟΣ ΒΡΑΔΥ ΠΕΡΠΑΤΕΙ...

Πολλές είναι κατά καιρούς οι φήμες που ξεσπούν για τη νομιμότητα ή όχι του MAME και των ROMs του. Θεωρήσαμε, λοιπόν, χρήσιμο να δώσουμε φως στην "παράνομη" πλευρά του MAME και να λύσουμε όλες τις απορίες σας σχετικά μ' αυτό το θέμα.

Καταρχήν, πρέπει να γνωρίζετε ότι η εξομοίωση μίας πλατφόρμας δεν αποτελεί παράνομη πράξη. Καθένας από εμάς είναι ελεύθερος να φτιάξει το δικό του εξομοιωτή, εκτός κι αν αυτός περιλαμβάνει "copyrighted" υλικό, όπως BIOS Images. Λίγοι emulators το κάνουν αυτό αλλά οι περισσότεροι έχουν νόμιμη άδεια από τις εταιρείες παραγωγής για τη διανομή αυτού του υλικού. Με λίγα λόγια, λοιπόν, το να χρησι-

ΑΝΤΙΟ, MAME! ΚΑΛΗΜΕΡΑ, KAILLERA!

μοποιείτε το MAME, το KAILLERA ή οποιονδήποτε άλλο εξομοιωτή, να τον έχετε στη σελίδα σας ή να τον μοιράζεστε με τους φίλους σας είναι καθ' όλα νόμιμο.

Οσο απλό είναι το νομικό καθεστώς για τους emulators άλλο τόσο περίπλοκο είναι για τις ROMS που τους συνοδεύουν. Εάν είστε κάτοχος μιας κονσόλας, π.χ. του NES ή του ATARI 2600 όπως εγώ, και έχετε κρατήσει τα cartridges των παιχνιδιών, μπορείτε ελεύθερα να χρησιμοποιείτε τον αγαπημένο σας emulator για να παίξετε τα ίδια παιχνίδια και στο PC σας. Η κατοχή των αυθεντικών παιχνιδιών σάς δίνει αυτό το δικαίωμα. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις ROMs των παιχνιδιών αυτών ελεύθερα. Στην περίπτωση που θέλετε να χρησιμοποιήσετε τη ROM ενός παιχνιδιού που δεν έχετε στην κατοχή σας, τότε οι κατασκευάστριες εταιρείες σάς υποχρεώνουν να χρησιμοποιήσετε για μια μόνο φορά τη ROM και μετά να την απεγκαταστήσετε, σε χρονικό διάστημα όχι μεγαλύτερο των 24 ωρών, από τον υπολογιστή σας.

Από ό,τι καταλάβατε μέχρι τώρα, οι περισσότερες εταιρείες παραγωγής και διάθεσης Arcade παιχνιδιών θεωρούν τη χρήση των ROMs στο PC παράνομη εάν δεν διαθέτετε το αυθεντικό παιχνίδι. Ιδιαίτερα η Nintendo έχει κάνει γνωστή την αρνητική στάση της απέναντι στη χρήση ROMs δικών της παιχνιδιών από παίκτες που δεν έχουν στην κατοχή τους το cartridge του παιχνιδιού. Αντίθετα, η Capcom διαθέτει ελεύθερα τις ROMs των παιχνιδιών της σε CD-ROM μαζί με την αγορά κάποιων από τα HOTROD ή Hanabo χειριστηρίων.



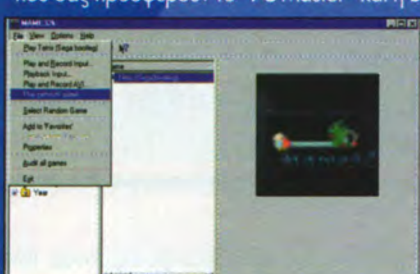
Πρέπει να γνωρίζετε, ωστόσο, πως πολλά από τα παιχνίδια που εξομοιώνονται σήμερα είναι αρκετά παλιά. Πολλές από τις εταιρείες παραγωγής και διανομής τους έχουν πάψει να υπάρχουν ή δεν δραστηριοποιούνται πλέον στο χώρο του gaming. Τα πνευματικά δικαιώματα των παιχνιδιών αυτών δεν παύουν, βέβαια, να υπάρχουν. Εφόσον όμως η χρήση τους δεν γίνεται με σκοπό το προσωπικό κέρδος, μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε ελεύθερα.

Εξαίρεση στον κανόνα αποτελούν τα λεγόμενα "New Classics". Πρόκειται για νέα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε εταιρείες αλλά έχουν γραφτεί από προγραμματιστές ειδικά για συγκεκριμένο emulator. Τι; Δεν το πιστεύετε; Κι όμως, πολλοί άνθρωποι εξακολουθούν να γράφουν παιχνίδια για Atari2600 και GameBoy και τα διαθέτουν ελεύθερα ως ROMs στο Internet. Εάν σας αρέσει κάποιο από αυτά, έχετε νόμιμη άδεια να το χρησιμοποιήσετε στον υπολογιστή σας.

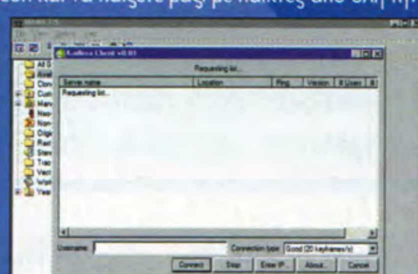
Οπως και να 'χει, μην ξεχνάτε πως ο τελικός χρήστης είναι υπεύθυνος για τις πράξεις του. Εάν δεν διαθέτετε το αυθεντικό παιχνίδι και η ROM που χρησιμοποιείτε δεν διατίθεται ελεύθερα για χρήση, τότε δεν μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε για περισσότερο από 24 ώρες. Από την άλλη, εάν έχετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια στην κατοχή σας, δεν έχετε να φοβηθείτε τίποτα!

Η ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟΝ SERVER ΤΟΥ KAILLERA

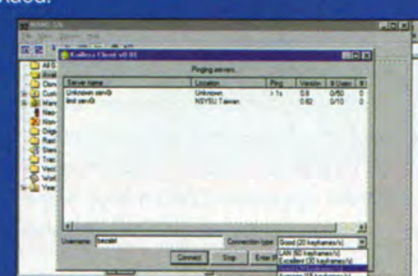
Μέχρι τώρα υποθέτουμε πως έχετε ακολουθήσει τις συμβουλές που σας δώσαμε και είστε συνδεδεμένοι με το Internet. Στον αναλυτικό οδηγό που ακολουθεί, σας δείχνουμε βήμα βήμα τη διαδικασία που πρέπει να ακολουθήσετε για να συνδεθείτε με τον ελληνικό Kaillera Server που σας προσφέρουν το "PC Master" και η Digicon και να παίξετε μαζί με παίκτες από όλη την Ελλάδα.



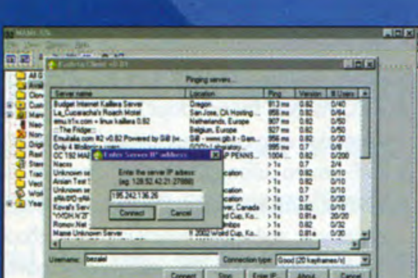
Από το μενού File επιλέξτε Play Network Game. Στην οθόνη σας θα εμφανιστεί το παράθυρο του Kaillera.



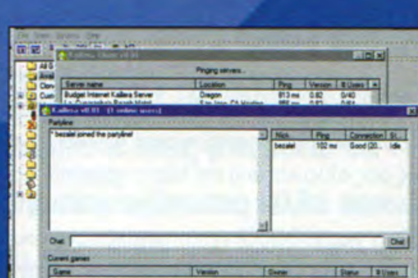
Σύντομα θα δείτε τους διαθέσιμους kaillera servers σε μία λίστα με πληροφορίες για το ping, την τοποθεσία του server αλλά και τον αριθμό των παικτών που βρίσκονται on-line.



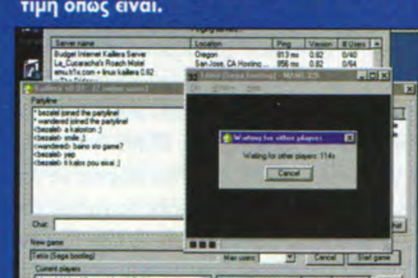
Γράψτε το nickname που επιθυμείτε στο πεδίο Username και αλλάξτε αν θέλετε το Connection Type. Εάν έχετε καλή σύνδεση, τότε προτιμήστε έναν μεγαλύτερο αριθμό keyframes/s, αλλιώς αφήστε την default τιμή όπως είναι.



Εάν δεν θέλετε να περιμένετε να φορτώσει η λίστα με τους servers, πατήστε το κουμπί "Enter IP" και γράψτε 195.242.136.26 για να συνδεθείτε με τον ελληνικό server.



Μόλις μπήκατε στον ελληνικό server του Kaillera! Για να παίξετε ένα παιχνίδι, πρέπει να κάνετε Create new game. Στην οθόνη σας θα εμφανιστούν αλφαβητικά τα παιχνίδια που είναι διαθέσιμα στον υπολογιστή σας. Επιλέξτε το αγαπημένο σας παιχνίδι.



Ο φίλος σας μόλις μπήκε και κάνει Join στο παιχνίδι που κάνατε Create προηγουμένως. Πατήστε Start Game και καλή διασκέδαση!

ΑΝΤΙΟ, MAME!
ΚΑΛΗΜΕΡΑ, KAILLERA!

FAQ - ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ ΛΥΣΟΥΝ ΤΑ ΧΕΡΙΑ!

1. Δεν ξέρω ποια κουμπιά χρησιμοποιώ για να παίξω.
Πατήστε TAB ενώ είστε στην οθόνη του παιχνιδιού. Θα εμφανιστεί ένα μενού στο κέντρο της οθόνης. Επιλέξτε Input (Controls) και δείτε τα default πλήκτρα. Συνήθως χρησιμοποιείτε τα πλήκτρα κατεύθυνσης και τα Shift, Ctrl, Alt, αλλά και το πλήκτρο "1" για να ξεκινήσετε.

2. Εμφανίζεται μήνυμα "Game already playing" όταν προσπαθώ να κάνω Join σε ένα παιχνίδι.
Ο συμπαίκτης σας πάτησε Start Game χωρίς να περιμένει να κάνετε Join. Η παρούσα Version του Kaillera δεν σας επιτρέπει να κάνετε Join ενώ το παιχνίδι βρίσκεται σε εξέλιξη. Προτείνετε στο συμπαίκτη σας να βγει από το παιχνίδι και να ξανακάνει Create game περιμένοντάς σας να κάνετε Join.

3. Δεν μπορώ να παίξω Street Fighter με το φίλο μου. Εμφανίζεται μήνυμα λάθους.
Μερικές από τις ROMs του Street Fighter εμφανίζουν προβλήματα και δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν με το Kaillera. Το ίδιο συμβαίνει και με ορισμένες ROMs του Mortal Kombat.

4. Θέλω να κάνω Join σε ένα παιχνίδι και εμφανίζεται μήνυμα που με πληροφορεί πως δεν διαθέτω τη ROM.
Δεν διαθέτετε τη ROM του παιχνιδιού. Βεβαιωθείτε πως η ROM βρίσκεται στον κατάλογο "ROMs" του φακέλου όπου εγκαταστήσατε το Kaillera και πως ΔΕΝ έχετε αποσυμπιέσει το .zip αρχείο.

5. Οταν ξεκινάω το παιχνίδι, εμφανίζεται μήνυμα "Insert Coin". Δεν ξέρω αν το drive παίρνει κατοστάρικα ή πενηντάρικα.
Επειδή τα περισσότερα παιχνίδια είναι παλιά, θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε εικοσάρικα (εεεε... σιγά, Βαγγέλη, ένα αστείο έκανα!). Για να κάνετε Insert Coin, πατήστε το πλήκτρο 5.

6. Εχω προσθέσει νέες ROMs στον κατάλογο ROMs του MAME αλλά δεν εμφανίζονται στη λίστα του προγράμματος.
Πατήστε F5 για να κάνετε Refresh τη λίστα των παιχνιδιών.

7. Το παιχνίδι είναι αργό και πολλές φορές δεν μπορώ να συνδεθώ με το φίλο μου για να παίξω.
Εάν ο φίλος σας έχει μεγάλο ping (μεγαλύτερο από 600ms), τότε είναι δύσκολο να συνδεθείτε και να παίξετε ικανοποιητικά. Προσπαθήστε να διαλέγετε συμπαίκτες με μικρό ping. Ακόμα, αποφύγετε να κατεβάζετε αρχεία την ώρα που είστε συνδεδεμένοι με τον Kaillera. Αυτό κάνει το παιχνίδι εξαιρετικά αργό. Τέλος, η επιλογή ενός server με μικρό ping θα κάνει τα πράγματα πιο εύκολα.

8. Υπάρχει Chat mode στα παιχνίδια;
Ναι. Οσο παίζετε το αγαπημένο σας παιχνίδι, μπορείτε να συνομιλείτε με το συμπαίκτη σας πατώντας το πλήκτρο "T".

9. Μου επαναλαμβάνετε την IP που πρέπει να χρησιμοποιήσω για να παίξω στον ελληνικό server;
Η IP που πρέπει να χρησιμοποιήσετε είναι 195.242.136.26.

10. Χρησιμοποιώ cheats αλλά δεν φαίνεται να δουλεύουν και το παιχνίδι κρασάρει.
Είναι ανώφελο να χρησιμοποιείτε cheats όταν είστε συνδεδεμένοι με τον Kaillera Server. Τα cheats δεν λειτουργούν στον MAME client του Kaillera.

11. Πώς μπορώ να παίξω παιχνίδια NEO-GEO;
Χρειάζεστε, εκτός από τη ROM του παιχνιδιού και το BIOS του NEOGEO για να παίξετε. Το αρχείο πρέπει να ονομάζεται neogeo.zip και να βρίσκεται στο φάκελο ROMs.

ΠΟΥ ΘΑ ΒΡΩ ROMs;

Προτού αρχίσετε να ψάχνετε σαν τρελοί σε γνωστές μηχανές αναζήτησης για τα παιχνίδια που σας ενδιαφέρουν, διαβάστε την προηγούμενη παράγραφο. Είναι πολύ σημαντικό να γνωρίζετε πως η αναζήτηση ROMs στο Δίκτυο είναι παράνομη εάν δεν έχετε στη διάθεσή σας τα αυθεντικά παιχνίδια. Στην περίπτωση αυτή, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα RomSets που διατίθενται ελεύθερα και χωρίς περιορισμούς στο Internet. Εχετε, όμως, υπόψη σας πως τα περισσότερα από αυτά δεν εξομοιώνονται στο MAME. Αντίθετα, εάν έχετε τα αυθεντικά παιχνίδια, μπορείτε να κατεβάσετε τις ROMs από το Δίκτυο, αφού βέβαια ενημερωθείτε για το νομικό καθεστώς και συμφωνήσετε με αυτό.

Το έντονο ενδιαφέρον του κόσμου για το MAME και το Kaillera δημιούργησε πολλά sites με ROMs για όλα τα γούστα. Με λίγο ψάξιμο δεν θα δυσκολευτείτε να βρείτε τις ROM που σας ενδιαφέρουν.

ΠΩΣ ΘΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΩ ΤΟΝ CLIENT ΓΙΑ ΤΟ KAILLERA;

Αφού κατεβάσετε το αρχείο του client από τη διεύθυνση http://www.kaillera.com/download.php, κάνετε διπλό κλικ στο αρχείο για να το εγκαταστήσετε. Το default path που χρησιμοποιεί το πρόγραμμα είναι το "C:\program files\mame32k", αλλά μπορείτε να το αλλάξετε όπως εσείς επιθυμείτε. Η εγκατάσταση είναι πολύ απλή και δεν θα σας πάρει περισσότερο από ένα λεπτό. Αφού τελειώσετε με αυτήν, πηγαίνετε στο φάκελο όπου μόλις εγκαταστήσατε τον client και ανοίξτε τον κατάλογο ROMs. Εδώ θα βάλετε τις ROMs των αγαπημένων σας παιχνιδιών. Προσέξτε πως τα .zip αρχεία των ROMs δεν χρειάζονται αποσυμπίεση.

Αφού τοποθετήσετε τις ROMs στον κατάλληλο φάκελο, δεν σας μένει παρά να συνδεθείτε με το Internet και να τρέξετε το αρχείο mame32k.exe.

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ

Σε αυτό το σημείο θα σας δώσουμε μερικές γενικές οδηγίες έτσι ώστε να έχετε το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα όταν παίζετε στο Kaillera.

Οταν τρέχετε τον client, το πρόγραμμα ανοίγει και ψάχνει για τα παιχνίδια που έχετε εγκατεστημένα στο φάκελο ROMs. Αυτή η εργασία παίρνει λίγο χρόνο και εξαρτάται από τον αριθμό των ROMs που έχετε στο μηχάνημά σας. Οσο μεγαλύτερος είναι ο αριθμός αυτός τόσο περισσότερο χρόνο θα χρειαστεί το πρόγραμμα. Θα δείτε τα παιχνίδια που έχετε διαθέσιμα στον υπολογιστή σας πατώντας το φάκελο Available, στο αριστερό μέρος της οθόνης.

Την πρώτη φορά που θα τρέξετε τον MAME Client του Kaillera και κάθε φορά που θα προσθέτετε ή θα διαγράφετε κάποια ROM από το δίσκο σας θα πρέπει να κάνετε αυτή την εργασία. Για να μη γίνεται αυτό, κάθε φορά που ανοίγετε το πρόγραμμα, πηγαίνετε στο μενού Options, Startup Options και αποεπιλέξτε την επιλογή "Search for new games".

Το επόμενο που πρέπει να κάνετε είναι να ορίσετε το μέγεθος της οθόνης του παιχνιδιού. Πηγαίνετε στο μενού Options, Default Options και επιλέξτε την καρτέλα Display. Στην περιοχή Screen Area αποεπιλέξτε την επιλογή Full Screen Display. Εάν δεν έχετε καλή σύνδεση, είναι καλύτερα να μην παίζετε σε Full Screen Mode αλλά σε παράθυρο. Το μέγεθος του παραθύρου μπορείτε να το αλλάξετε από το μενού της οθόνης του παιχνιδιού.

PC

του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr

NAPSTER

Παρακμή ή απλώς... μετάλλαξη;

Τους τελευταίους μήνες, το "PC Master" φιλοξενεί συχνά πυκνά στις σελίδες του άρθρα και ειδήσεις που σχετίζονται με την ψηφιακή on-line μουσική και τις εξαιρετικά ενδιαφέρουσες εξελίξεις που έχουν σημειωθεί, κυρίως εξαιτίας των αντιδράσεων των δισκογραφικών εταιρειών. Κάτι καινούριο όμως δείχνει να γεννιέται και μένει να δούμε αν ο τοκετός είναι ομαλός ή εμφανίζει επιπλοκές...



Οταν το Napster ξεκίνησε τη διαδρομή του στα απέραντα μονοπάτια του Internet, πολλοί κατάλαβαν πως είχαν να κάνουν με μια ωρολογιακή βόμβα που κάποτε θα έσκαγε με πάταγο, παρασύροντας στο ωστικό κύμα της ένα σημαντικό κομμάτι του κυβερνοχώρου. Τώρα, που η έκρηξη έγινε πλέον πραγματικότητα, είναι φανερό πως πολλά πρόκειται να αλλάξουν στον τρόπο με τον οποίο θα ακούμε μουσική τα επόμενα χρόνια. Ας παρακολουθήσουμε μαζί ορισμένα από τα πρόσφατα γεγονότα που διαδραματίστηκαν στο χώρο:

Στις 3 Απριλίου, ο CEO της Napster Hank Barry, στο πλαίσιο μιας ακρόασης ενώπιον του αμερικανικού Κογκρέσου, ζήτησε από το τελευταίο την έκδοση άδειας για το δημοφιλές πρόγραμμα παρόμοια με αυτήν που διαθέτουν οι ραδιοφωνικοί σταθμοί προκειμένου να μεταδίδουν μουσικά κομμάτια με copyrights. Οπως γίνεται εύκολα αντιληπτό, η πρόταση αυτή θέτει το ζήτημα της επιβίωσης και ανάπτυξης του Napster σε μία τελείως διαφορετική βάση, αφού πλέον το παρουσιάζει ως ένα νέου είδους μέσο, ισότιμο με τα υπόλοιπα mass media, που αναζητά, με όλες τις δυσκολίες που αντιμετωπίζει ένας πρωτοπόρος, το μερίδιό του στην "πίτα" και το δικό του θεσμοθετημένο καθεστώς λειτουργίας. Βέβαια, οι δισκογραφικές εταιρείες δεν αντιμετωπίζουν με θετική διάθεση ένα τέτοιο ενδεχόμενο, αφού θα σημαίνει πως τους κανόνες του παιχνιδιού θα πρέπει να καθορίσει η κυβέρνηση και όχι οι ίδιες, με απευθείας διαπραγματεύσεις με τους υπεύθυνους της Napster οι οποίες πιθανότατα θα κατέληγαν σε πιο συμφέροντα για αυτές οικονομικά ανταλλάγματα.

Ο Hank Barry προσπάθησε στην εισήγησή του προς το Κογκρέσο, επιβεβαιώνοντας τα προαναφερθέντα, να μεταδώσει την αίσθηση πως το Napster είναι μια καινούρια σημαντική εφεύρεση, που οφείλει να τύχει της πρόνοιας που απολαμβάνουν το ραδιόφωνο, η δορυφορική και η καλωδιακή τηλεόραση και απλώς να πληρώνει ένα μηνιαίο αντίτιμο για να έχει δικαίωμα "μετάδοσης" copyrighted υλικού. Στο Κογκρέσο κατέθεσαν, επίσης, εκπρόσωποι των μουσικών (ο Don Henley των περίφημων Eagles και η Alanis Morissette), υποστηρίζοντας ότι τα συμφέροντα των ίδιων των καλλιτεχνών τελικά χάθηκαν μέσα στον ορυμαγδό των δικαστικών και άλλων διαμαχών ανάμεσα στη Napster και τις δισκογραφικές, ενώ κατηγόρησαν τις τελευταίες πως δεν κατάφεραν από την αρχή να αντιληφθούν το καινούριο δυναμικό ρεύμα που ερχόταν στο Internet και μοιραία τώρα ακολουθούν απλώς τις εξελίξεις.

ΤΙ ΕΤΟΙΜΑΖΟΥΝ ΟΙ ΔΙΣΚΟΓΡΑΦΙΚΕΣ

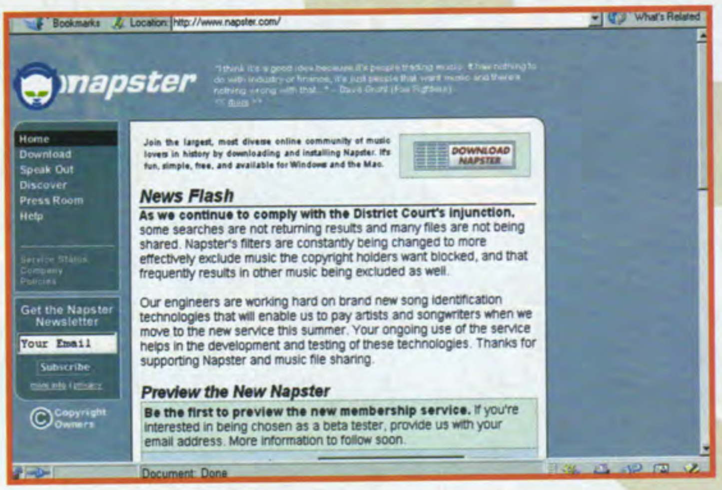
Ωστόσο, αν νομίζετε, έπειτα από όλα αυτά, πως οι δισκογραφικές έμειναν με σταυρωμένα χέρια, μάλλον απατάσθε: Αντίθετα, η κινητικότητα των τελευταίων ημερών είναι πολύ μεγάλη, αφού οι εταιρείες ετοιμάζουν με προσεκτικά βήματα την -καθυστερημένη, έστω- αντεπίθεσή τους: Τρεις κολοσσοί του χώρου, οι AOL Time Warner, Bertelsmann AG και EMI, πρόκειται να ξεκινήσουν από τον Αύγουστο μια νέα Internetική μουσική υπηρεσία με την επωνυμία MusicNet, όπου ο καθένας θα μπορεί, πληρώνοντας μια μηνιαία συνδρομή που θα ξεκινά από τα 10-15 δολάρια, να επιλέγει τραγούδια από μία τεράστια database και να τα ακούει σε streaming audio στον υπολογιστή του μέσω του Realplayer (άλλωστε, η RealNetworks κατέχει περίπου το 40% των μετοχών του νέου φορέα), χωρίς όμως να επιτρέπεται να τα κάνει download και να τα κρατήσει μόνιμα στο δίσκο του. Ετσι, η "πίτα" μένει ολάκερη, αλλά αμφισβητείται έντονα το κατά πόσο θα χορτάσει ο σκύλος...

Παρόμοια υπηρεσία, που θα λέγεται Duet, ετοιμάζουν δύο (εξ ου και το όνομα) ακόμα δισκογραφικές, οι Universal και Sony, χωρίς να έχει γίνει γνωστός μέχρι τώρα ο ακριβής χρόνος της on-line εμφάνισής της. Το θέμα είναι πως για να σημειώσουν επιτυχία τόσο η Duet όσο και η MusicNet θα πρέπει να είναι σε θέση να προσφέρουν περισσότερα από τον ανταγωνισμό, ο οποίος δεν δείχνει να κάμπτεται: Αν το Napster δείχνει να βρίσκεται αυτή την εποχή σε ύφεση, παίζοντας το ρόλο του "καλού παιδιού" που περιμένει να του δώσουν τη σοκολάτα του για να σταματήσει να κλαίει, άλλες παρόμοιες υπηρεσίες, όπως η Gnutella, βρίσκονται σε διαρκή άνοδο. Πρόσφατες έρευνες έδειξαν πως από τον Απρίλιο, όταν το Napster ξεκίνησε το φιλτράρισμα, διαχωρίζοντας τα "απαγορευμένα" από τα "νόμιμα" κομμάτια, η Gnutella γνώρισε τις μεγαλύτερες δόξες της ιστορίας της βλέποντας το κοινό της να αυξάνεται κατά το εντυπωσιακό ομολογουμένως ποσοστό του 60%, ενώ αντίστοιχα η χρήση του Napster μειώθηκε κατά 36%! Ας μην ξεχνάμε πως η Gnutella δεν διαθέτει κεντρικό server και συνεπώς οι δισκογραφικές εταιρείες δεν μπορούν να την αντιμετωπίσουν χρησιμοποιώντας την ίδια μέθοδο με το Napster. Το Internet, βλέπετε, έχει πολλά πλοκάμια...

ΤΟ NAPSTER ΣΗΜΕΡΑ

Μία ανακοίνωση στην κεντρική σελίδα του Napster επιβεβαιώνει τη θεωρία του "καλού και υπάκουου παιδιού": "Καθώς συνεχίζουμε να συμμορφωνόμαστε με τις δικαστικές αποφάσεις, κάποιες αναζητήσεις δεν επιστρέφουν κανένα αποτέλεσμα και πολλά αρχεία δεν εμφανίζονται στη λίστα. Τα φίλτρα του Napster αλλάζουν διαρκώς προκειμένου να εξαιρούν με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο τη μουσική που οι κάτοχοι των copyrights δεν επιθυμούν να διαθέτουμε. Οι τεχνικοί μας δουλεύουν σκληρά σε νέες τεχνικές αναγνώρισης τραγουδιών που θα μας επιτρέψουν να πληρώνουμε τους καλλιτέχνες και τους συνθέτες όταν εισέλθουμε στη νέα μορφή της υπηρεσίας μας μέσα στο καλοκαίρι."

Ποιες είναι αυτές οι "νέες τεχνικές αναγνώρισης τραγουδιών"; Ηδη το πρώτο πρόγραμμα-κατάσκοπος του είδους, το Songbird, έσκασε μύτη στις αρχές Μαΐου μέσω του site http://www.iapu.org, ταγμένο στον... ιερό σκοπό της προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων καλλιτεχνών και εταιρειών. Προς το παρόν, το Songbird αναζητά τίτλους τραγουδιών και παραλλαγές αυτών μόνο στους 90 και πλέον servers του Napster, επιτρέποντας σε κάθε ενδιαφερόμενο να διαπιστώσει πόσες versions ενός κομματιού διατίθενται μέσω του Napster ώστε να ζητήσει, εάν φυσικά το επιθυμεί, την αφαίρεσή τους από τις λίστες του δημοφιλούς προγράμματος.



Στο μεταξύ, οι αρμόδιοι του Napster προωθούν την ανάπτυξη ενός νέου software που θα ψάχνει ένα τραγούδι όχι από τον τίτλο του (αφού εκεί τελευταία γίνονται ουκ ολίγες "αλχημείες" με κάτι έξυπνα προγραμματάκια που κρυπτογραφούν τους τίτλους, ώστε να μη γίνονται αντιληπτοί από τους ψηφιακούς κατασκόπους), αλλά από συγκεκριμένες κυματομορφές του ήχου που προσδιορίζουν την ταυτότητα του εκάστοτε τραγουδιού. Να, λοιπόν, που και η μουσική αποκτά το δικό της φακέλωμα μέσω... δακτυλικών αποτυπωμάτων! Αλήθεια, δεν έχουν εκεί στην Αμερική Αρχή Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων;

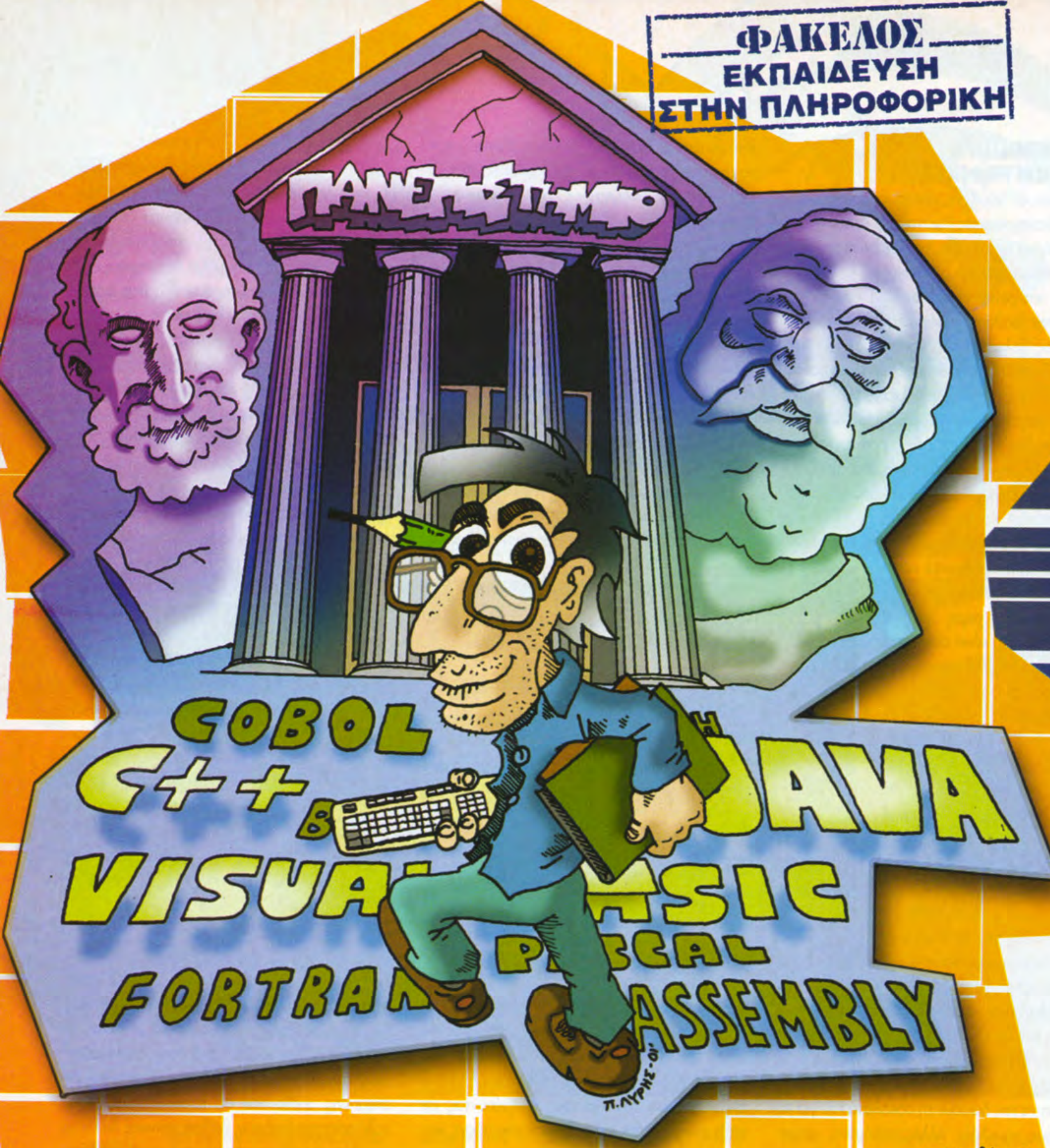
LEGALIZE IT!

Στο μεταξύ, ενώ οι πάντες ψάχνονται ελλείψει ενός επαρκούς νομοθετικού πλαισίου που θα έλυνε οριστικά τα προβλήματα διανομής της ψηφιακής μουσικής, στη Δανία η κυβέρνηση κάνει ακριβώς αυτό: Ετοιμάζει ένα νομοσχέδιο που θα νομιμοποιήσει το downloading μουσικών κομματιών μέσω του Internet!

Σύμφωνα με τα όσα έχουν μέχρι στιγμής διαρρεύσει, ο νόμος, εφόσον τελικά ψηφιστεί, θα επιτρέπει στους Δανούς πολίτες να κατεβάζουν νόμιμα αρχεία μουσικής στον υπολογιστή τους, με τον όρο να μην τα μοιράζονται με άλλους, αλλά να τα αντιγράφουν αποκλειστικά και μόνο για προσωπική τους χρήση. Φυσικά, η Διεθνής Ομοσπονδία Φωνογραφικών Βιομηχανιών (IFPI) αντέδρασε άμεσα, χαρακτηρίζοντας το νομοσχέδιο ως ένα δυνατό "σοκ", με την αρνητική βέβαια σημασία της λέξης. Η Εταιρεία Προστασίας Πνευματικών Δικαιωμάτων της Δανίας, Copy-Dan, αντίθετα, βλέπει διαφορετικά την υπόθεση: Εχοντας ήδη επιτύχει στο παρελθόν την επιβολή ειδικού φόρου στις άδειες κασέτες και τα κενά CD-Rs υπέρ της, τώρα ζητά για να συναινέσει στο νομοσχέδιο ένα νέο φόρο σε κάθε συσκευή δημιουργίας ψηφιακών αντιγράφων! Τελικά, είναι τρελοί αυτοί οι Δανοί...

ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ ΣΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Η κατάσταση που έχει αυτή τη στιγμή διαμορφωθεί στο χώρο της on-line μουσικής δείχνει πως βαίνουμε ολοταχώς προς δύο νέα μοντέλα: Το πρώτο, που προωθείται από τους δισκογραφικούς κολοσσούς, είναι αυτό των τραγουδιών σε streaming audio που θα ακούγονται σε πολύ καλή ποιότητα (εφόσον, βέβαια, κάποιος διαθέτει γρήγορη πρόσβαση στο Internet -oops, we have a problem here) και το δεύτερο, που φαίνεται πως τελικά θα είναι αυτό που θα επικρατήσει στη νέα συνδρομητική μορφή που θα πάρει το Napster μέσα στο καλοκαίρι, αυτό των τραγουδιών που θα μπορούν να γίνουν downloaded, αλλά σε χαμηλή ποιότητα ώστε να μην είναι δυνατή η εγγραφή τους σε audio CD. Οπως και να 'χει, πάντως, θα κυλήσει ακόμα πολύ νερό μέχρι το ποτάμι να πάρει την οριστική ρότα του - και το θετικό της όλης ιστορίας είναι πως κανείς πια δεν αμφισβητεί το ρόλο του Internet στη διανομή της μουσικής, απλά όλοι προσπαθούν να τον προσδιορίσουν ανάλογα με τα συμφέροντά τους. Ανεξάρτητα με τις προβλέψεις της μετεωρολογικής υπηρεσίας, εσείς θα πέσετε σίγουρα μέσα αν περιμένετε ένα ιδιαίτερα θερμό καλοκαίρι...



Το "PC Master" ξεκινά από αυτό το τεύχος έναν μαραθώνιο ενημέρωσης για τις σπουδές πληροφορικής και υπολογιστών, που θα διαρκέσει μέχρι και τον Οκτώβριο του 2001. Σκοπός είναι η δημιουργία του "Απόλυτου Οδηγού Σπουδών Πληροφορικής", που θα λύσει όλες τις απορίες και θα δώσει αμέτρητες πληροφορίες σχετικά με σχολές, ανώτατες και τεχνολογικές, ιδιωτικές και κρατικές, στην Ελλάδα και στο εξωτερικό. Ξεκινάμε το αφιέρωμα με την κρατική εκπαίδευση στη χώρα μας και συγκεκριμένα με τα ΑΕΙ και ΤΕΙ του τομέα της πληροφορικής.

Οι σπουδές σε κάποιο ελληνικό δημόσιο πανεπιστήμιο είναι ο πρώτος στόχος που βάζει κάθε νέος στην προσπάθειά του να "επιβιώσει" στην όλο και πιο απαιτητική και ανταγωνιστική κοινωνία. Τα ελληνικά ΑΕΙ και ΤΕΙ προσφέρουν αξιόλογη εκπαίδευση, που αποτελεί την υποδομή για τη μελλοντική επαγγελματική απασχόληση των φοιτητών τους, αντιμετωπίζοντας βέβαια αρκετά προβλήματα όσον αφορά στους χώρους και στην οργάνωσή τους. Σκοπός της συγκεκριμένης έρευνας είναι η όσο το δυνατόν πληρέστερη ενημέρωση του μαθητή που έχει επιλέξει να σπουδάσει "κάτι" σχετικά με υπολογιστές. Αυτό το "κάτι" είναι δυστυχώς μία συνηθισμένη λέξη στο λεξιλόγιο του Έλληνα

μαθητή, ο οποίος τις περισσότερες φορές επιλέγει το αντικείμενο των σπουδών του χωρίς να γνωρίζει ακριβώς σε ποιον τομέα θα κινηθεί και ποιες επαγγελματικές προοπτικές θα του παρουσιαστούν στο μέλλον. Σε αυτό το γεγονός, δυστυχώς, συμβάλλει το εκπαιδευτικό σύστημα, που μπορεί να "οδηγήσει" το μαθητή σε μια σχολή που ούτε καν είχε στο μυαλό του. Στόχος μας, επίσης, είναι εκτός από την πλήρη ενημέρωση σχετικά με κάθε σχολή, να παρουσιάσουμε και τις προοπτικές όσον αφορά στην τους νέους, τη στιγμή μάλιστα που η Ελλάδα μαστίζεται από την ανεργία. Οι επιχειρήσεις πληροφορικής - και όχι μόνο - παρουσιάζουν μεγάλες ελλείψεις σε συγκεκριμένες θέσεις-κλειδιά, όχι τόσο στο διοικητικό χώρο όσο σε ειδικότητες που είναι απαραίτητες για την παραγωγή και την ορθή λειτουργία τους. Συγκεκριμένα, οι θέσεις-κλειδιά και οι περιζήτητες ειδικότητες εντοπίζονται στους εξής τομείς: multimedia, Web design, διαχείριση βάσεων δεδομένων, ψηφιακή επεξεργασία λυκείου δίνοντας πληροφορίες για την πορεία που πρέπει να ακολουθήσει ο νέος που σκοπεύει να εισαχθεί σε σχολές πληροφορικής. Αναφέρουμε, επίσης, τον τρόπο με τον οποίο βγαίνει η βαθμολογία του απολυτηρίου του Ενιαίου Λυκείου και τις βάσεις των σχολών στις τελευταίες εξετάσεις. Επειτα από τη σχετικά μικρή αναφορά στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, περνάμε στα ΑΕΙ και ΤΕΙ. Εδώ θα σταθούμε περισσότερο καθώς θα αναλύσουμε σε βάθος τη δομή κάθε σχολής, τις δυναμικότερες αυτών,

Σπουδές πληροφορικής στην Ελλάδα

του Θανάση Αγγέλου
thanasis@compupress.gr

ΚΡΑΤΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

επαγγελματική αποκατάσταση. Οι περισσότεροι νέοι επιλέγουν το αντικείμενο των σπουδών τους με βάση τις προσωπικές επιθυμίες τους, αλλά παράλληλα λαμβάνοντας υπόψη σε μεγάλο βαθμό και το κλίμα που επικρατεί στην αγορά εργασίας, η οποία κατευθύνει σημαντικά τις προτιμήσεις τους. Σημαντικό είναι να επισημάνουμε ότι οι σχολές και τα εξειδικευμένα τμήματα που αφορούν στην πληροφορική - μία από τις ταχύτερα αναπτυσσόμενες επιστήμες - αυξάνονται συνεχώς, παράλληλα με τους υποψηφίους.

Η ΑΓΟΡΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ...

Παρ' όλη την αύξηση, όμως, των τμημάτων και των υποψηφίων, η ζήτηση σε αποφοίτους σχολών πληροφορικής και Η/Υ από την αγορά εργασίας είναι αρκετά μεγάλη. Σύμφωνα με έρευνες του ΣΕΠΕ (Σύνδεσμος Εταιρειών Πληροφορικής Ελλάδας), που δεν έχουν ολοκληρωθεί ακόμα, το έλλειμμα στο ισοζύγιο στελεχών πληροφορικής στην Ελλάδα μπορεί να αγγίζει τους 50.000. Λαμβάνοντας υπόψη τα προαναφερόμενα στοιχεία, καταλαβαίνουμε πως όσον αφορά στην επαγγελματική αποκατάσταση ο αναπτυσσόμενος τομέας της πληροφορικής αποδεικνύεται "χρυσωρυχείο" για ήχου και εικόνας, εφαρμογές ηλεκτρονικού εμπορίου, διαχείριση δικτύου, συντήρηση hardware, σύμβουλοι και πωλητές τεχνολογικών προϊόντων και υπηρεσιών και, τέλος, λειτουργικά συστήματα και δυναμικές γλώσσες προγραμματισμού. Καθώς τα πράγματα στο χώρο της πληροφορικής εξελίσσονται με ταχείς ρυθμούς, σε ό,τι αφορά τόσο τη συνεχή δημιουργία νέων τμημάτων όσο και τις συνεχώς εναλλασσόμενες απαιτήσεις της αγοράς εργασίας, κανείς δεν ξέρει τι θα "ξημερώσει" αύριο. Μπορεί δηλαδή να υπάρξει κορεσμός σε κάποιες από αυτές τις θέσεις και μεγάλη ζήτηση σε κάποιες άλλες. Ενα σίγουρο "χαρτί", πάντως, είναι οι ειδικότητες που έχουν να κάνουν με το εμπόριο και την παρουσία επιχειρήσεων στο Διαδίκτυο, καθώς η χώρα μας έχει περιθώρια μεγάλης ανάπτυξης στο συγκεκριμένο χώρο.

Η ΔΟΜΗ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ...

Οπως θα διαπιστώσετε, έχουμε χωρίσει την έρευνα σε δύο μεγάλα σκέλη που καλύπτουν όλο το φάσμα της εκπαίδευσης στην επιστήμη της πληροφορικής, από το σημείο όπου ο μαθητής βρίσκεται ένα βήμα πριν από την ένταξή του στο πανεπιστήμιο μέχρι την απόκτηση πτυχίου. Ξεκινάμε από τις δύο τελευταίες τάξεις του τα τμήματα που τις απαρτίζουν, τις ειδικότητες που "παράγουν" και τις επαγγελματικές δυνατότητες και ευκαιρίες που παρουσιάζονται ύστερα από την αποφοίτηση. Και στα δύο σκέλη υπάρχουν κάποιοι πίνακες που λόγω της μεγάλης χρηστικότητάς τους θα σας δώσουν fast & easy info για τα τμήματα πληροφορικής.

ΛΥΚΕΙΟ

ΕΝΑ ΒΗΜΑ ΠΡΙΝ...

Μετά τη βεβιασμένη αλλαγή του εκπαιδευτικού συστήματος, τα πράγματα έχουν γίνει περισσότερο περίπλοκα και ίσως δυσκολότερα για τον Ελληνα μαθητή.

Η ελεύθερη πρόσβαση των αποφοίτων του Ενιαίου Λυκείου στην τριτοβάθμια εκπαίδευση θα είναι πολύ σύντομα γεγονός. Αυτό επιτυγχάνεται με την ετήσια διεύρυνση του αριθμού εισακτέων στα υπάρχοντα τμήματα, καθώς και με την ίδρυση σημαντικού αριθμού νέων τμημάτων στα ΑΕΙ και ΤΕΙ (κυρίως όσον αφορά στα τμήματα πληροφορικής). Το πρόβλημα που δημιουργείται έχει να κάνει με τις εργαστηριακές υποδομές και τους χώρους άσκησης των φοιτητών, οι οποίοι δεν επαρκούν για να

Σπουδές πληροφορικής στην Ελλάδα

δεχτούν αυτή τη ραγδαία αύξηση. Αυτό, όμως, είναι ένα θέμα που δεν θα αναπτύξουμε, ελπίζοντας στη σύντομη επίλυσή του όπως έχει ανακοινωθεί από το Υπουργείο Παιδείας.

Ολοι οι μαθητές, λοιπόν, σήμερα τελειώνουν έναν και μοναδικό τύπο λυκείου: το Ενιαίο Λύκειο (μέχρι το 2002 όλα τα λύκεια θα γίνουν ενιαία). Τα Ενιαία Λύκεια λειτουργούν με τρεις κατευθύνσεις: τη θεωρητική, τη θετική και την τεχνολογική και οι μαθητές καλούνται να επιλέξουν μία από αυτές στην αρχή της Β' τάξης. Εμάς μας ενδιαφέρουν οι δύο τελευταίες, μέσω των οποίων ο μαθητής προετοιμάζεται για την εισαγωγή του σε σχολές πληροφορικής και Η/Υ. Στη Β' και Γ' λυκείου τα μαθήματα χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: τα μαθήματα γενικής παιδείας που είναι κοινά για όλους και τα μαθήματα κατεύθυνσης. Κάθε κατεύθυνση έχει τρία υποχρεωτικά μαθήματα και έναν αριθμό μαθημάτων επιλογής. Το διδακτικό έτος και στις δύο τάξεις χωρίζεται σε δύο τετράμηνα. Στη Γ' λυκείου ο μαθητής μπορεί να αλλάξει κατεύθυνση αν το επιλέξει, αν και μία τέτοια επιλογή συνήθως δεν συμφέρει εξαιτίας της αλλαγής των μαθημάτων. Η τεχνολογική κατεύθυνση στη Γ' τάξη χωρίζεται σε δύο κύκλους: Τεχνολογίας και Παραγωγής, Πληροφορικής και Υπηρεσιών. Οσον αφορά στο βαθμό απολυτηρίου του Ενιαίου Λυκείου, που θα φέρει το μαθητή στη σχολή που επιθυμεί να εισαχθεί, υπάρχουν δύο επιλογές: Σε περίπτωση που ο μέσος όρος της Γ' τάξης είναι μεγαλύτερος από αυτόν της Β', τότε συμφέρει το μαθητή να κρατήσει μόνο τη βαθμολογία της τελευταίας τάξης, ενώ στην περίπτωση που ο τελικός βαθμός της Β' τάξης είναι μεγαλύτερος από αυτόν της τελευταίας, τότε ο μαθητής μπορεί να επιλέξει το συμψηφισμό των δύο βαθμολογιών με ποσοστό 30% για το βαθμό της Β' λυκείου και 70% γι' αυτόν της Γ', έτσι ώστε να έχει υψηλότερη βαθμολογία στο απολυτήριο. Αν κανένας από τους δύο βαθμούς απολυτηρίου δεν τον ικανοποιεί, τότε μπορεί να πάρει ένα προσωρινό αποδεικτικό σπουδών και να ξαναπαρακολουθήσει τη Γ' τάξη ή να δώσει μόνο εξετάσεις για να ανεβάσει τη βαθμολογία του. Για την εγγραφή κάποιου υποψηφίου σε τμήμα της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης απαιτείται, βέβαια, η έκδοση οριστικού απολυτηρίου τίτλου. Τα μηχανογραφικά, στα οποία επιλέγονται οι σχολές στις οποίες κάθε μαθητής επιθυμεί να εισαχθεί, συμπληρώνονται αφού βγει ο βαθμός απολυτηρίου. Κριτήριο για να πλησιάσει ο μαθητής όσο το δυνατόν περισσότερο τη βαθμολογία εισαγωγής της σχολής της αρεσκείας του είναι οι βάσεις του προηγούμενου έτους (πίνακας 1) στις οποίες θα βασιστεί για να συμπληρώσει το μηχανογραφικό του. Εδώ θα πρέπει να επιλέξει δύο επιστημονικά πεδία τα οποία περιέχουν τα τμήματα των σχολών που τον ενδιαφέρουν. Τα δύο πεδία με τα οποία θα ασχοληθούμε είναι αυτά των θετικών και των τεχνολογικών επιστημών. Το πεδίο των θετικών επιστημών περιλαμβάνει τμήματα πληροφορικής και γενικότερα της επιστήμης των υπολογιστών. Στο πεδίο των τεχνολογικών επιστημών περιλαμβάνονται τμήματα μηχανικών Η/Υ και όλα τα τμήματα σε σχολές τεχνολογικών εφαρμογών των ΤΕΙ.

ΑΝΩΤΑΤΑ & ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΙΔΡΥΜΑΤΑ

ΣΧΟΛΕΣ ΚΑΙ ΤΜΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ...

Εχουμε, λοιπόν, δύο επιστημονικά πεδία (θετικών και τεχνολογικών επιστημών) τα οποία "περιέχουν" 18 διαφορετικά τμήματα της επιστήμης των υπολογιστών και της πληροφορικής. Αυτά τα τμήματα κατανέμονται σε 23 εκπαιδευτικά τμήματα ανά την Ελλάδα (πίνακας 2). Η διάρκεια σπουδών διαφέρει από πανεπιστήμια σε πολυτεχνεία και ΤΕΙ (πίνακας 3). Συνήθως στα πανεπιστήμια η φοίτηση είναι τετραετής, στα πολυτεχνεία πενταετής και στα ΤΕΙ - μέχρι πρότινος - τριετής και τώρα πια τετραετής, αν και τα πράγματα μπορεί να αλλάξουν σε όλα τα ιδρύματα αν τελικά εφαρμοστεί η συνθήκη της Μπολόνια ή αναβαθμιστούν τα τεχνολογικά ιδρύματα. Οπως καταλαβαίνετε όλα είναι αρκετά ρευστά στην τριτοβάθμια εκπαίδευση και ειδικότερα στο χώρο της πληροφορικής. Καλό, όμως, θα ήταν να επισημάνουμε τις διαφορές ανάμεσα στα πανεπιστήμια και τα τεχνολογικά ιδρύματα. Η τριτοβάθμια εκπαίδευση αποτελείται από δύο παράλληλους τομείς: τον πανεπιστημιακό τομέα, ο οποίος περιλαμβάνει τα πανεπιστήμια και τα πολυτεχνεία, και τον τεχνολογικό μη πανεπιστημιακό τομέα, ο οποίος περιλαμβάνει τα Τεχνολογικά Εκπαιδευτικά Ιδρύματα. Τα ιδρύματα του πανεπιστημιακού τομέα δίνουν έμφαση στην προαγωγή και ανάπτυξη της επιστήμης, στη βασική και εφαρμοσμένη έρευνα και στην υψηλή θεωρητική και ολοκληρωμένη κατάρτιση του σπουδαστή, ενώ από την άλλη πλευρά, τα ιδρύματα του τεχνο-

ΒΑΣΕΙΣ ΣΧΟΛΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ Η/Υ ΕΤΟΥΣ 2000

ΑΕΙ	
ΕΠΙΣΤ. Η/Υ ΚΡΗΤΗΣ (ΗΡΑΚΛΕΙΟ)	5.163
ΕΦΑΡΜ. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ Π. ΜΑΚΕΔ. (ΘΕΣ/ΝΙΚΗ)	5.690
ΗΛ/ΓΩΝ ΜΗΧ/ΚΩΝ & ΤΕΧ/ΓΙΑΣ ΥΠΟΛ. ΠΑΤΡΑΣ	5.349
ΗΛ/ΓΩΝ ΜΗΧ. & ΜΗΧ. Η/Υ ΘΡΑΚΗΣ (ΞΑΝΘΗ)	5.236
ΗΛ/ΓΩΝ ΜΗΧ. & ΜΗΧ. Η/Υ ΕΜΠ ΑΘΗΝΑΣ	5.602
ΗΛ/ΓΩΝ ΜΗΧ. & ΜΗΧ. Η/Υ ΘΕΣ/ΝΙΚΗΣ	5.510
ΗΛΕΚΤΡΟΝ. ΜΗΧ. & ΜΗΧ. Η/Υ ΚΡΗΤΗΣ (ΧΑΝΙΑ)	5.253
ΜΗΧ. Η/Υ & ΤΗΛ/ΝΙΩΝ & ΔΙΚΤΥΩΝ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ (ΒΟΛΟΣ)	5.294
ΜΗΧ. Η/Υ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΠΑΤΡΑΣ	5.423
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ Π. ΚΥΠΡΟΥ	5.046
ΠΛΗΡΟΦ. & ΕΠΙΚΟΙΝ. ΣΥΣΤ. ΑΙΓΑΙΟΥ (ΣΑΜΟΣ)	4.998
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΤΗΛ/ΝΙΩΝ ΑΘΗΝΑΣ	5.309
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	5.440
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ	5.217
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΟΙΚ. ΠΑΝ. ΑΘΗΝΑΣ	5.299
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΠΑΝ. ΠΕΙΡΑΙΑ	5.248
ΤΕΙ	
ΒΙΟΜ/ΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΤΕΙ ΚΑΒΑΛΑΣ	4.114
ΕΦΑΡΜ. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ & ΠΟΛΥΜΕΣΑ ΤΕΙ ΚΡΗΤΗΣ	4.317
Η/Υ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΤΕΙ ΠΕΙΡΑΙΑ	4.556
ΠΛΗΡΟΦ. & ΤΕΧ/ΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΤΕΙ ΛΑΜΙΑΣ	4.356
ΠΛΗΡΟΦ. & ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ ΤΕΙ ΣΕΡΡΩΝ	4.722
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΤΕΙ ΑΘΗΝΑΣ	4.768
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΤΕΙ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	4.711
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΠΛΗΡΟΦ. & ΤΗΛ/ΝΙΩΝ ΤΕΙ ΛΑΡΙΣΑΣ	4.404

Στον ανωτέρω πίνακα μπορούμε να δούμε τα μόρια που χρειάστηκαν οι υποψήφιοι την προηγούμενη χρονιά.

Σπουδές πληροφορικής στην Ελλάδα



Στην πρώτη επαφή με το site του Πανεπιστημίου Αιγαίου μπορούμε να επιλέξουμε τη γλώσσα με την οποία θα ξεναγηθούμε στους χώρους του (www.aegean.gr).



Το site του Εθνικού Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών θυμίζει έργο τέχνης (www.uoa.gr)!

λογικού μη πανεπιστημιακού τομέα δίνουν έμφαση στην εκπαίδευση στελεχών με υψηλό επίπεδο εργαστηριακής και πρακτικής άσκησης και παράλληλα διεξάγουν τεχνολογική έρευνα και αναπτύσσουν τεχνογνωσία και καινοτομίες στα αντίστοιχα επαγγελματικά πεδία. Ολα αυτά, βέβαια, ισχύουν προς στιγμήν αφού η αναβάθμιση των ΤΕΙ είναι καθ'οδόν και οι δύο αυτοί τομείς ενδέχεται να εξισωθούν σε έναν. Ας δούμε, όμως, αναλυτικά κάθε τμήμα.

ΑΕΙ

ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Το τμήμα Πληροφορικής παρέχει στους φοιτητές του άριστα εφόδια για τη μετέπειτα πορεία τους. Η υψηλή επιστημονική κατάρτιση τους επιτρέπει να "κινηθούν" με ευκολία σε όλους τους τομείς της οικονομίας όπου έχει εισαχθεί η τεχνολογία της πληροφορικής και τους δίνει τη δυνατότητα για ειδίκευση στους περισσότερους τομείς της επιστήμης. Οι απόφοιτοι έχουν πολλές επιλογές όσον αφορά στην επαγγελματική αποκατάστασή τους και σίγουρα βρίσκονται μέσα στο "πεδίο βολής" της αγοράς εργασίας. Μπορούν να εργαστούν ως προγραμματιστές και αναλυτές σε επιχειρήσεις πληροφορικής, οικονομικές μονάδες, εταιρείες στατιστικής και γενικότερα σε εταιρείες που ρίχνουν μεγάλο βάρος στην τεχνολογική υποδομή τους. Υπάρχει, επίσης, η επιλογή να εργαστούν ως καθηγητές πληροφορικής, σε δημόσια ή ιδιωτικά εκπαιδευτήρια.

Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών

Ενα από τα "γερά χαρτιά" είναι το πτυχίο του αποφοίτου αυτής της σχολής. Ο συνδυασμός γνώσεων πληροφορικής και οικονομίας είναι ιδιαίτερα αποδοτικός και περιζήτητος. Το πτυχίο είναι ενιαίο, με δύο κατευθύνσεις τις οποίες ο σπουδαστής καλείται να επιλέξει. Οι επιλογές είναι:

Α. Επιστήμη των Υπολογιστών

Β. Πληροφοριακά Συστήματα και Διοίκηση

Πανεπιστήμιο Πειραιά

Το τμήμα Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Πειραιά λειτουργεί από το 1992 και είναι από τις πρώτες σχολές του τομέα που συστάθηκαν. Ο απόφοιτος του εν λόγω τμήματος αποκτά πτυχίο πληροφορικής με κύρια κατεύθυνση τον προγραμματισμό και την ανάλυση συστημάτων.

Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης/Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων

Και στα δύο τμήματα δίνεται ενιαίο πτυχίο πληροφορικής. Από εκεί και πέρα ο σπουδαστής μπορεί να επιλέξει το μεταπτυχιακό πρόγραμμα που τον ενδιαφέρει και να ειδικευτεί σε συγκεκριμένο τομέα.

Α. Θεωρητική Πληροφορική & Γραφικά με Υπολογιστές

Β. Υπολογιστικά Συστήματα και Εφαρμογές

Γ. Τηλεπικοινωνίες και Επεξεργασία Σήματος

ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ & ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

Το Πανεπιστήμιο Αιγαίου (εδρεύει στη Σάμο) έχει την "αποκλειστικότητα" όσον αφορά σε αυτό το τμήμα. Οι σπουδές επικεντρώνουν σε ό,τι έχει να κάνει με επικοινωνιακά, πληροφοριακά συστήματα και τις εφαρμογές τους. Συγκεκριμένα, οι απόφοιτοι αυτής της σχολής μπορούν να ειδικευτούν σε εφαρμογές ηλεκτρονικού εμπορίου, διασυνδέσεις πληροφοριακών συστημάτων οποιουδήποτε τύπου και απορροφώνται από εταιρείες που δραστηριοποιούνται έντονα στο χώρο του Internet, αλλά και στα επικοινωνιακά και πληροφοριακά συστήματα (έλεγχος αερομεταφορών, τηλεϋπηρεσίες). Το τμήμα έχει τις εξής κατευθύνσεις:

Α. Διαχείριση Πληροφοριακών και Επικοινωνιακών Συστημάτων και Συστημάτων Διοίκησης

Β. Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Πληροφοριακών Συστημάτων

Γ. Τεχνολογία Πληροφοριακών και Επικοινωνιακών Συστημάτων

Ενα σίγουρο "χαρτί", πάντως, είναι οι ειδικότητες που έχουν να κάνουν με το εμπόριο και την παρουσία επιχειρήσεων στο Διαδίκτυο, καθώς η χώρα μας έχει περιθώρια μεγάλης ανάπτυξης στο συγκεκριμένο χώρο.

ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ

Το τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών λειτουργεί μόνο στο Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, το οποίο είναι από τα πιο γνωστά και σεβαστά πανεπιστήμια στο εξωτερικό. Οι απόφοιτοι που θα συνεχίσουν τις σπουδές τους σε κάποια άλλη χώρα θα έχουν ένα έγκυρο και υπολογίσιμο πτυχίο. Βέβαια, πρέπει να γνωρίζετε πως είναι αρκετά δύσκολο να πάρετε συστατική επιστολή από τη συγκεκριμένη σχολή, εκτός και αν πραγματικά το αξίζετε, αφού οι καθηγητές της φροντίζουν να διατηρούν το επίπεδο και τη φήμη της σχολής σε όσο το δυνατόν υψηλότερο επίπεδο. Το τμήμα στο Πανεπιστήμιο της Αθήνας διαιρείται στους εξής τομείς:

ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Πριν από δεκαπέντε χρόνια, όταν η επιστήμη της πληροφορικής είχε καθαρά περιθωριακό χαρακτήρα και σχολές όπως η Πάντειος, η Νομική

Σπουδές πληροφορικής στην Ελλάδα

ΤΟΠΟΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΚΑΙ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΣΕ ΑΕΙ & ΤΕΙ

ΤΜΗΜΑ	ΤΟΠΟΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ	ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΣΠΟΥΔΩΝ
	ΑΕΙ	
ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ	ΗΡΑΚΛΕΙΟ (ΠΑΝ. ΚΡΗΤΗΣ) ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ (ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ ΠΑΝ.) ΑΘΗΝΑ (ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ) ΠΕΙΡΑΙΑΣ (ΠΑΝ. ΠΕΙΡΑΙΑ) ΙΩΑΝΝΙΝΑ (ΠΑΝ. ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ)	4 ΕΤΗ (8 ΕΞΑΜΗΝΑ) 4 ΕΤΗ (8 ΕΞΑΜΗΝΑ)
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ	ΑΘΗΝΑ (ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟ ΠΑΝ.)	4 ΕΤΗ (8 ΕΞΑΜΗΝΑ)
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΩΝ & ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ	ΣΑΜΟΣ (ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ)	4 ΕΤΗ (8 ΕΞΑΜΗΝΑ)
ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ	ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ (ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ ΠΑΝ.)	4 ΕΤΗ (8 ΕΞΑΜΗΝΑ)
ΗΛΕΚΤΡΟΛΟΓΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ & ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ	ΑΘΗΝΑ (Ε. Μ. ΠΟΛΥΤΕΧΝΙΟ) ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ (ΠΟΛΥΤΕΧΝ. ΣΧΟΛΗ) ΘΡΑΚΗ (ΠΟΛΥΤΕΧΝ. ΣΧΟΛΗ)	5 ΕΤΗ (10 ΕΞΑΜΗΝΑ) 5 ΕΤΗ (10 ΕΞΑΜΗΝΑ) 5 ΕΤΗ (10 ΕΞΑΜΗΝΑ)
ΗΛΕΚΤΡΟΛΟΓΩΝ-ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ & ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ	ΠΑΤΡΑ (ΠΟΛΥΤΕΧΝ. ΣΧΟΛΗ)	5 ΕΤΗ (10 ΕΞΑΜΗΝΑ)
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ-ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ & ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ	ΧΑΝΙΑ (ΠΟΛΥΤΕΧΝ. ΣΧΟΛΗ ΚΡΗΤΗΣ)	5 ΕΤΗ (10 ΕΞΑΜΗΝΑ)
ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ-ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ & ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ	ΠΑΤΡΑ (ΠΟΛΥΤΕΧΝ. ΣΧΟΛΗ)	5 ΕΤΗ (10 ΕΞΑΜΗΝΑ)
ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ-Η/Υ, ΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ & ΔΙΚΤΥΩΝ	ΒΟΛΟΣ (ΠΑΝ. ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ)	5 ΕΤΗ (10 ΕΞΑΜΗΝΑ)
	ΤΕΙ	
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ	ΠΕΙΡΑΙΑΣ (ΤΕΙ ΠΕΙΡΑΙΑ) ΑΘΗΝΑ (ΤΕΙ ΑΘΗΝΑΣ) ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ (ΤΕΙ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ)	4 ΕΤΗ (8 ΕΞΑΜΗΝΑ) 4 ΕΤΗ (8 ΕΞΑΜΗΝΑ) 4 ΕΤΗ (8 ΕΞΑΜΗΝΑ)
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ	ΣΕΡΡΕΣ (ΤΕΙ ΣΕΡΡΩΝ)	4 ΕΤΗ (8 ΕΞΑΜΗΝΑ)
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ	ΛΑΜΙΑ (ΤΕΙ ΛΑΜΙΑΣ)	4 ΕΤΗ (8 ΕΞΑΜΗΝΑ)
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ	ΛΑΡΙΣΑ (ΤΕΙ ΛΑΡΙΣΑΣ)	4 ΕΤΗ (8 ΕΞΑΜΗΝΑ)
ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ	ΚΑΒΑΛΑ (ΤΕΙ ΚΑΒΑΛΑΣ)	4 ΕΤΗ (8 ΕΞΑΜΗΝΑ)
ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ	ΗΡΑΚΛΕΙΟ (ΤΕΙ ΚΡΗΤΗΣ)	4 ΕΤΗ (7 ΕΞΑΜΗΝΑ + 1 ΠΡΑΚΤΙΚΗ)

Στον πίνακα αναφέρονται ο τόπος λειτουργίας και η διάρκεια σπουδών σε όλα τα τμήματα πληροφορικής σε ΑΕΙ και ΤΕΙ.

και η Ιατρική συγκέντρωναν όλες τις προτιμήσεις, το Πανεπιστήμιο Κρήτης (μαζί με το Πολυτεχνείο της Πάτρας) έκανε το πρώτο βήμα προς το μέλλον. Το τμήμα Επιστήμης Υπολογιστών, με 176 μόλις εγγεγραμμένους φοιτητές το ακαδημαϊκό έτος 1985/86, "έφερε" τη γνώση της πληροφορικής στη χώρα μας. Το Πανεπιστήμιο Κρήτης είναι από τα πρωτοπόρα ιδρύματα στην έρευνα και η εμπειρία των ανθρώπων που το στελεχώνουν ξεχωριστή. Δεν θα διακινδυνεύαμε αν το χαρακτηρίζαμε από τα κορυφαία της Ελλάδας. Το συγκεκριμένο τμήμα "παράγει" επιστήμονες υψηλού επιπέδου, γνώστες του μεγαλύτερου φάσματος της επιστήμης. Οι απόφοιτοι είναι περιζήτητοι από σχεδόν όλες τις εταιρείες που έχουν σχέση με υπολογιστές, πληροφορική και τηλεπικοινωνίες. Οι τομείς που μπορεί να ακολουθήσει ο φοιτητής του συγκεκριμένου τμήματος είναι οι εξής:

Α. Τομέας Εφαρμογών Πληροφορικής
Β. Τομέας Προγραμματισμού
Γ. Τομέας Αρχιτεκτονικής Συστημάτων
Δ. Τομέας Θεωρίας Υπολογιστών και Υπολογισμών

ΤΜΗΜΑ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Οι σπουδές στο τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Μακεδονίας έχουν να κάνουν με την πληροφορική και την ανάπτυξη λογισμικού πάνω στις επιχειρήσεις και την οικονομία. Οι απόφοιτοι μπορούν να αντεπεξέλθουν σε οποιοδήποτε θέμα σχετικά με υπολογιστές στο διοικητικό και οικονομικό εργασιακό περιβάλλον. Οποιαδήποτε επιχείρηση, ιδιωτικού και δημόσιου τομέα, δραστηριοποιείται στο χώρο της οικονομίας απορροφά ανθρώπους αυτής της ειδικότητας.

ΤΜΗΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΛΟΓΩΝ - ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ & ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Στις αρχές της δεκαετίας του '90, τα τμήματα Μηχανολόγων - Ηλεκτρολόγων των πολυτεχνικών σχολών μετατράπηκαν σε τμήματα Ηλεκτρολόγων - Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών, ακολουθώντας την εξέλιξη της τεχνολογίας. Πρόκειται για σχολές που καταρτίζουν τους φοιτητές τους με επιστημονικές γνώσεις στην κατασκευή, μελέτη και έρευνα τηλεπικοινωνιακών, ηλεκτρονικών και υπολογιστικών δικτύων και συστημάτων. Οπως είναι ευνόητο, οι απόφοιτοι αυτών των σχολών είναι απαραίτητοι σε επιχειρήσεις που κινούνται στους χώρους των τηλεπικοινωνιών, υπολογιστικών συστημάτων, ηλεκτρονικών κατασκευών, έρευνας στην τεχνολογία και γενικότερα στις βιομηχανίες. Οι επιλογές είναι αμέτρητες στον ιδιωτικό αλλά και στο δημόσιο τομέα. Δίνεται, επίσης, η δυνατότητα φοίτησης σε κάποια σχολή εκπαιδευτικών έτσι ώστε να εργαστούν ως καθηγητές και εκπαιδευτές εργατικού δυναμικού.

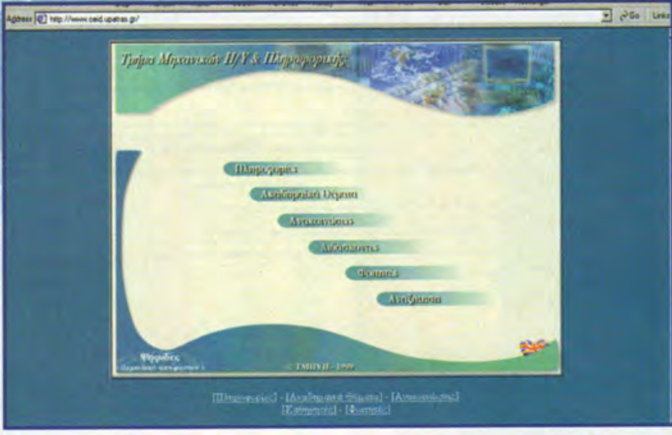
Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο

Η κορυφαία πολυτεχνική σχολή της χώρας δίνει την ευκαιρία στους φοιτητές της απόκτησης ενιαίου πτυχίου με την επιλογή ανάμεσα σε πολλές κατευθύνσεις, οι οποίες αφορούν στους υπολογιστές. Συγκεκριμένα, υπάρχουν οι εξής κατευθύνσεις:

Α. Υπολογιστικά συστήματα



Το site του τμήματος Επιστήμης Υπολογιστών του Πανεπιστημίου Κρήτης είναι από τα δυναμικότερα (www.csd.uch.gr)!



Πληροφορίες για το τμήμα Μηχανικών Η/Υ & Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Πάτρας θα βρείτε στο site της σχολής (www.ceid.upatras.gr).

Β. Λογισμικό Η/Υ
Γ. Ηλεκτρονική - Κυκλώματα - Υλικά
Δ. Επικοινωνίες και δίκτυα υπολογιστών
Ε. Σήματα - Ελεγχος και Ρομποτική
ΣΤ. Κύματα και Τηλεπικοινωνίες
Ζ. Ηλεκτρομαγνητική μετατροπή ενέργειας, υψηλές τάσεις και εγκαταστάσεις
Η. Συστήματα ηλεκτρικής ενέργειας
Θ. Διοίκηση και Απόφαση
Ι. Βιοϊατρική μηχανική
ΙΑ. Μαθηματικά

Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης

Οι κατευθύνσεις που μπορούν να ακολουθήσουν οι σπουδαστές του τμήματος Ηλεκτρολόγων - Μηχανικών & Μηχανικών Υπολογιστών Αριστοτελείου Πανεπιστημίου, είναι:
Α. Τομέας Ηλεκτρικής Ενέργειας
Β. Τομέας Τηλεπικοινωνιών
Γ. Τομέας Ηλεκτρονικής και Υπολογιστών

Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης

Στο ακριτικό πανεπιστήμιο της Θράκης υπάρχουν τέσσερις τομείς στους οποίους μπορούν να ειδικευτούν οι φοιτητές:
Α. Τομέας Ενεργειακών Συστημάτων
Β. Τομέας Ηλεκτρονικής και Τεχνολογίας Συστημάτων Πληροφορικής
Γ. Τομέας Τηλεπικοινωνιών και Διαστημικής
Δ. Τομέας Φυσικής και Εφαρμοσμένων Μαθηματικών

ΤΜΗΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΛΟΓΩΝ - ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ & ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Το Πανεπιστήμιο της Πάτρας είναι το μόνο στην Ελλάδα που "φιλοξενεί" το συγκεκριμένο τμήμα. Εδώ δίνεται περισσότερο βάρος στην κατάρτιση επιστημόνων, στη μελέτη και κατασκευή υπολογιστικών συστημάτων για αποθήκευση και επεξεργασία πληροφορίας. Το τμήμα έχει τις εξής κατευθύνσεις:
Α. Τομέας Τηλεπικοινωνιών και Τεχνολογίας Πληροφορίας
Β. Τομέας Συστημάτων Ηλεκτρικής Ενέργειας
Γ. Τομέας Ηλεκτρονικής και Υπολογιστών
Δ. Τομέας Συστημάτων και Αυτόματου Ελέγχου

ΤΜΗΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ - ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ & ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Οι πτυχιούχοι του τμήματος Ηλεκτρονικών - Μηχανικών και Μηχανικών υπολογιστών του Πολυτεχνείου Κρήτης εξειδικεύονται αυστηρά σε τέσσερις τομείς, όσες και οι κατευθύνσεις που προσφέρει το πτυχίο της σχολής: Ηλεκτρονική, Πληροφορική, Συστήματα και Τηλεπικοινωνίες. Οι τέσσερις αυτές επιλογές δίνουν τη δυνατότητα στους πτυχιούχους να εργαστούν σε οποιαδήποτε επιχείρηση βασίζεται σε μεγάλο βαθμό σε ηλεκτρονικά, υπολογιστικά και τηλεπικοινωνιακά συστήματα. Οι απόφοιτοι αυτής της σχολής, μετά τη φοίτησή τους στις ανάλογες σχολές, μπορούν να εργαστούν και ως εκπαιδευτικοί.

ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ - ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ & ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

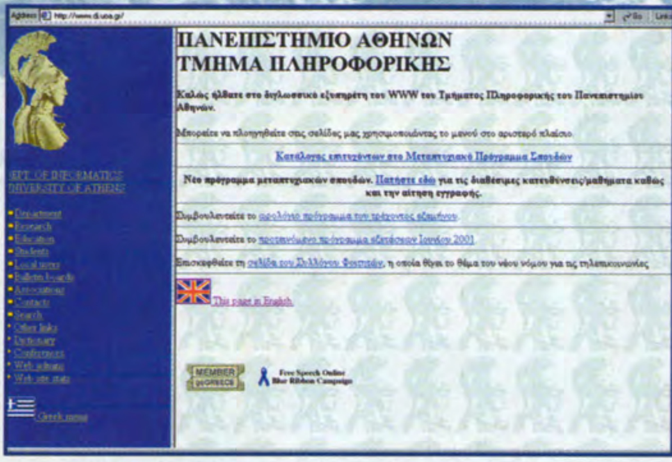
Το πληρέστερο ίσως τμήμα της επιστήμης των υπολογιστών και πληροφορικής στην Ελλάδα. Από τα πρωτοπόρα και κορυφαία τμήματα πληροφορικής, καθώς η Πολυτεχνική Σχολή του Πανεπιστημίου της Πάτρας αποδεικνύει πως η εμπειρία των σχεδόν 16 ετών δύσκολα ξεπερνιέται. Η πενταετής φοίτηση αλλά και το εύρος των επιστημονικών γνώσεων που διδάσκονται, καθιστά τους αποφοίτους ιδιαίτερα καταρτισμένους και ανταγωνιστικούς. Σκοπός είναι η τεχνική κατάρτιση, αλλά και η ευρύτερη γνώση γύρω από τους υπολογιστές σε θέματα software και σχεδιασμού λογισμικού. Οσοι έχουν πτυχίο του συγκεκριμένου τμήματος απορροφώνται συνήθως από εταιρείες μηχανογράφησης, επιχειρήσεις παραγωγής λογισμικού υπολογιστών και από τις περισσότερες υπηρεσίες του Δημοσίου. Οπως και στα περισσότερα πολυτεχνικά τμήματα έτσι και εδώ οι απόφοιτοι έχουν τη δυνατότητα να ακολουθήσουν το επάγγελμα του εκπαιδευτικού.

ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ - ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ, ΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ ΚΑΙ ΔΙΚΤΥΩΝ

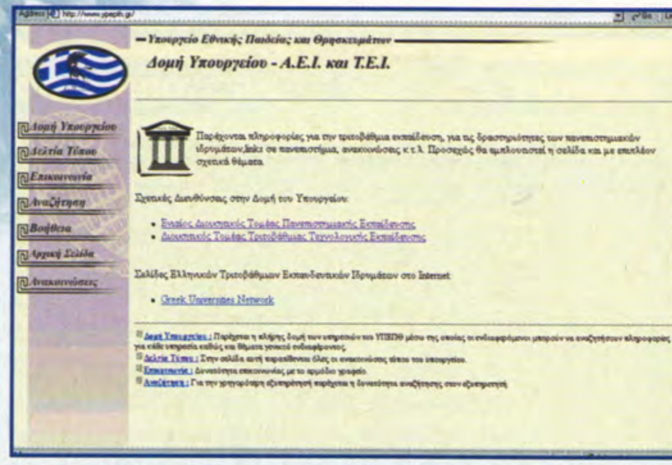
Από τα νεότερα και πρωτοπόρα τμήματα στον τομέα των δικτύων, με έδρα το Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Αρκετά δυναμικό, θα λέγαμε πως δημιουργήθηκε για να ικανοποιήσει τις ανάγκες της αγοράς εργασίας. Στις σπουδές δίνεται έμφαση στα δίκτυα και ό,τι έχει να κάνει με τηλεπικοινωνίες, ηλεκτρονικό εμπόριο και ασφαλή συστήματα. Είναι μάλιστα από τις λίγες σχολές που εξειδικεύουν τους φοιτητές στις υπηρεσίες του Internet (ηλεκτρονικό εμπόριο, προβολή, επικοινωνίες) και όχι μόνο. Οι απόφοιτοι έχουν τη δυνατότητα να εργαστούν σε νέες εταιρείες που δραστηριοποιούνται στο χώρο του Διαδικτύου, αλλά και σε εταιρείες πληροφορικής, τηλεπικοι-



Σπουδές πληροφορικής στην Ελλάδα



Το site του τμήματος Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Αθηνών (www.di.uoa.gr).



Στην ιστοσελίδα του Υπουργείου Παιδείας θα βρείτε χρήσιμες πληροφορίες (www.ypepth.gr).

νωνιών, παραγωγής υπολογιστών, λογισμικού, διαχείρισης δικτύων. Οι κατευθύνσεις που παρέχει το τμήμα είναι:

Α. Τηλεπικοινωνιών και Δικτύων Υπολογιστών
Β. Διοίκησης Επιχειρήσεων Πληροφορικής
Γ. Μηχανικών Η/Υ
Δ. Ηλεκτρονικού Εμπορίου

ΤΕΙ

ΤΜΗΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

Το αντικείμενο του τμήματος αυτού των ΤΕΙ Πειραιά είναι σχετικό με οτιδήποτε έχει να κάνει με την κατασκευή, συντήρηση και επισκευή υπολογιστών. Ο πτυχιούχος του συγκεκριμένου τμήματος μπορεί να εργαστεί σε οποιαδήποτε επιχείρηση του ιδιωτικού ή δημόσιου τομέα λειτουργούν υπολογιστές και ψηφιακά συστήματα, όπως και σε εταιρείες παραγωγής και συντήρησης υπολογιστών.

ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Οι σπουδές στα δύο τμήματα των ΤΕΙ Αθήνας και Θεσσαλονίκης επικεντρώνονται στην πρακτική πλευρά της επιστήμης της πληροφορικής και στην παραγωγή εφαρμογών και υπολογιστών.

ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ

Οι σπουδές στο ΤΕΙ Σερρών δίνουν ιδιαίτερη βαρύτητα κυρίως στις τηλεπικοινωνίες, σε συνδυασμό πάντα με την πληροφορική. Οι απόφοιτοι του τμήματος είναι κατάλληλοι για εταιρείες που δραστηριοποιούνται στο χώρο των τηλεπικοινωνιών.

ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Ο σπουδαστής του τμήματος Πληροφορικής των ΤΕΙ Λαμίας επικεντρώνεται στον προγραμματισμό, στα πληροφοριακά συστήματα και γενικότερα στη διαχείριση πληροφοριών. Οι πτυχιούχοι απασχολούνται σε θέσεις που έχουν να κάνουν με τη λειτουργία δικτύων και επικοινωνιών.

ΤΜΗΜΑ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ

Ακόμα ένα τμήμα που εξειδικεύει τους σπουδαστές στις τηλεπικοινωνίες, στην πληροφορική και στην ανάπτυξη και εισαγωγή της τεχνολογίας σε αυτά. Οι πτυχιούχοι των ΤΕΙ Λάρισας μπορούν να εργαστούν σε εταιρείες πληροφορικής και τηλεπικοινωνιακών συστημάτων.

ΤΜΗΜΑ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Το τμήμα αυτό των ΤΕΙ Καβάλας έχει ως στόχο να "χτίσει" σπουδαστές που θα εισάγουν και θα συντηρούν το υλικό των πληροφοριακών συστημάτων στις βιομηχανίες. Εδώ έχουμε το μοναδικό τεχνολογικό ίδρυμα που συνδυάζει την πληροφορική με την οικονομία και τη διοίκηση επιχειρήσεων, έτσι ώστε ο απόφοιτος να παίρνει μέρος και στον τομέα παραγωγής και διαχείρισης μιας βιομηχανικής μονάδας. Οι απόφοιτοι είναι περιζήτητοι σε βιομηχανίες που έχουν εισαγάγει την τεχνολογία της πληροφορικής.

ΤΜΗΜΑ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ

Οι σπουδαστές του τμήματος Εφαρμοσμένης Πληροφορικής των ΤΕΙ Κρήτης (Ηράκλειο) εξειδικεύονται στις τηλεπικοινωνίες και στα πολυμέσα. Η προσοχή των σπουδών επικεντρώνεται στην ανάλυση και στην τεχνολογία των δύο αυτών τομέων, καθιστώντας τους αποφοίτους ικανούς να εργαστούν ως μηχανικοί και αναλυτές σε ανάλογες επιχειρήσεις.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ελπίζουμε να σας δώσαμε μία όσο το δυνατόν πλήρη άποψη της κρατικής εκπαίδευσης σχετικά με τις σπουδές πληροφορικής στη χώρα μας. Το κεφάλαιο αυτό δεν κλείνει εδώ, καθώς στο επόμενο τεύχος το αφιέρωμα θα συνεχιστεί με αποκλειστική αναφορά στην αγορά εργασίας και στην επαγγελματική αποκατάσταση των αποφοίτων κάθε τμήματος πληροφορικής. Για την αναλυτικότερη και σωστή πληροφόρησή σας θα συμπεριλάβουμε και συνεντεύξεις από πρόσωπα-κλειδιά που θα δώσουν τη δική τους άποψη πάνω στο θέμα μας. Ελπίζουμε ότι ο φάκελος εκπαίδευση στην πληροφορική, μέχρι το κλείσιμό του, θα έχει καλύψει πλήρως όλα τα επίπεδα σπουδών στην Ελλάδα και στο εξωτερικό. PC





Οι φανταστικοί κόσμοι του Guy Gavriel Kay

του Στάθη "Amandil" Λαμπρόπουλου
amandil@compupress.gr

Ο διάδοχος του Tolkien;

Τον Guy Gavriel Kay και τα βιβλία του τα πρωτογνώρισα μέσα από τις σελίδες του "PC Master", όταν διάβασα για πρώτη φορά τη σχετική διαφημιστική καταχώριση των εκδόσεων Anubis. Δεν κρύβω ότι είμαι ένας από τους φανατικούς οπαδούς του Tolkien και είμαι πάντα δύσπιστος όταν πρόκειται να διαβάσω κάποιο άλλο βιβλίο φανταστικής λογοτεχνίας. Εχω διαβάσει πολλά, αλλά ελάχιστα είναι αυτά που με έχουν κάνει να νιώσω αντίστοιχα συναισθήματα με αυτά που ξυπνούν τα βιβλία του Tolkien.

Δεν κρύβω λοιπόν ότι, όταν πήρα στα χέρια μου το "Δέντρο του Καλοκαιριού", το πρώτο βιβλίο από την τριλογία του G.G. Kay "Το Υφαντό της Φιόναβαρ", ήμουν ιδιαίτερα δύσπιστος διαβάζοντας στο οπισθόφυλλο το σχόλιο του "Interzone" για την τριλογία του Kay: "Το μοναδικό έργο στο χώρο της φανταστικής λογοτεχνίας που θα μπορούσε να σταθεί επάξια δίπλα στον 'Αρχοντα των Δαχτυλιδιών' του J.R.R. Tolkien." Δεν πίστευα ότι υπάρχει βιβλίο που να μπορεί να συγκριθεί με τα βιβλία του Tolkien. Ευτυχώς, έκανα λάθος!

GUY GAVRIEL KAY

Ο Kay γεννήθηκε στις 7 Νοεμβρίου 1954 στον Καναδά και σπούδασε Νομική στο Πανεπιστήμιο του Τορόντο. Εχει δύο αδέλφια, τον Jeffray και τον Rex, ενώ σήμερα ζει στο Τορόντο με τη γυναίκα του Laura και τους δύο γιους του. Εχει γράψει οκτώ βιβλία. Τρία από αυτά, "Το Δέντρο του Καλοκαιριού" (1985), "Η Περιπλανώμενη Φλόγα" (1986) και "Ο πιο Σκοτεινός Δρόμος" (1986), αποτελούν την τριλογία "Το Υφαντό της Φιόναβαρ". Εχει γράψει επίσης τα βιβλία "Τιγκάνα" (1990), "Ενα τραγούδι για την Αρμπόν" (1992), "Οι Λέοντες του Αλ Ρασάν" (1995) καθώς και το δίτομο έργο "Το Σαραντινό Ψηφιδωτό", που αποτελείται από τα βιβλία "Προς το Σαράντιον" (1998) και "Ο Κύριος των Αυτοκρατόρων" (2000). Ηδη τα επτά πρώτα βιβλία κυκλοφορούν στην Ελλάδα από τις εκδόσεις Anubis, ενώ και "Ο Κύριος των Αυτοκρατόρων" αναμένεται να κυκλοφορήσει πολύ σύντομα.

Οσοι έχετε διαβάσει την τριλογία "Ο Αρχοντας των Δαχτυλιδιών" του J.R.R. Tolkien είμαι σίγουρος ότι μείνατε ενθουσιασμένοι. Υπάρχει, όμως, κάποιος άλλος συγγραφέας που να μπορεί να δημιουργήσει αντίστοιχους κόσμους και ιστορίες; Υπάρχουν άλλοι συγγραφείς και βιβλία που να μπορούν να σβήσουν την ακόρεστη δίψα μας για το φανταστικό; Ο Καναδός συγγραφέας Guy Gavriel Kay και τα βιβλία του μπορούν χωρίς αμφιβολία να καλύψουν ένα πολύ μεγάλο μέρος από το κενό που άφησε ο Tolkien. Ας ταξιδέψουμε, λοιπόν, μαζί στους φανταστικούς κόσμους του Kay και ας προσπαθήσουμε, με τη βοήθεια του Υφαντή, να ξετυλίξουμε τα φωτεινά νήματα από το υφαντό της ζωής και του έργου του.

Ο Kay συχνά ταξιδεύει σε διάφορα μέρη του κόσμου για να γνωρίσει από κοντά τις περιοχές στις οποίες αναφέρεται στα μυθιστορήματά του αλλά και για να εμπνευστεί από αυτές τις ιστορίες και τους χαρακτήρες των βιβλίων του. Εχει επισκεφθεί και τη χώρα μας, και μάλιστα το πρώτο του βιβλίο, "Το Δέντρο του Καλοκαιριού", το έγραψε κατά τη διάρκεια της παραμονής του στην Κρήτη. Την περίοδο 1974-75 είχε προσληφθεί από το ίδρυμα J.R.R. Tolkien στην Οξφόρδη της Βρετανίας και είχε συνεργαστεί με τον Christopher Tolkien στην επιμέλεια της μεταθανάτιας έκδοσης του έργου του J.R.R. Tolkien "The Silmarillion".

Ο Kay έχει βραβευτεί δύο φορές έως σήμερα, το 1987 και το 1991, με το βραβείο Aurora, το οποίο είναι το υψηλότερο βραβείο του Καναδά για το έργο κάποιου συγγραφέα στον τομέα της φανταστικής και της επιστημονικής φαντασίας.

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΑ ΕΡΓΑ ΤΟΥ

Θέλω από την αρχή να ξεκαθαρίσω ένα πράγμα: ο G.G. Kay ΔΕΝ είναι ο Tolkien. Αν κάποιος κατανοήσει το προαναφερθέν και διαβάσει με ανοιχτό μυαλό τα βιβλία του, θα μπορέσει αμέσως να αντιληφθεί ότι ο Kay δεν είναι ένας τυχαίος συγγραφέας που προσπαθεί να μιμηθεί τον Tolkien για να βγάλει χρήματα (κάτι που κάνουν αρκετοί άλλοι συνάδελφοί του...). Ο Kay μέσα από τα βιβλία του μας δείχνει ξεκάθαρα ότι έχει το ταλέντο και τη συγγραφική δύναμη για να δημιουργήσει τους δικούς του φανταστικούς κόσμους και σίγουρα δίνει μια νέα πνοή στη φανταστική λογοτεχνία με τα έργα του. Εξάλλου, μόνο το "Υφαντό της Φιόναβαρ" μοιάζει με τον "Αρχοντα των Δαχτυλιδιών", ενώ ακόμα κι αυτό διαφέρει στο ύφος και έχει πάρα πολλά πρωτότυπα στοιχεία. Στα υπόλοιπα βιβλία του δημιουργεί καινούριους, πρωτότυπους, φανταστικούς κόσμους, που καμία σχέση δεν έχουν με τη Μέση Γη ή με τη Φιόναβαρ.

Οι ιστορίες του και οι χαρακτήρες των βιβλίων του είναι για πιο "ώριμους" αναγνώστες. Τα βιβλία του, αν και μπορούν να διαβαστούν και από ένα δεκαπεντάχρονο παιδί, θα κατανοηθούν καλύτερα από ένα κοινό μεγαλύτερης ηλικίας, που έχει τις εμπειρίες και τα ερεθίσματα για να κατανοήσει τους περίπλοκους κόσμους της πολιτικής και της ίντριγκας που ξεδιπλώνονται σε κάθε ιστορία του.

Ο Kay έχει μια καταπληκτική ικανότητα στην κατασκευή των προσώπων που συναντάμε στα έργα του. Οι ήρωες στις ιστορίες του είναι αληθοφανείς και δεν έχουν μόνο προτερήματα. Εχουν επίσης αρκετά ελαττώματα, τα οποία πολλές φορές καθορίζουν τη δράση και την εξέλιξη της ιστορίας, ακριβώς όπως την καθορίζουν και τα προτερήματά τους. Ο πλούσιος συναισθηματικός κόσμος τους και η επιδέξια αναφορά στη σεξουαλικότητα και τις ερωτικές σχέσεις τους μέσα στα κείμενα του Kay είναι κάτι που ίσως να ξενίσει κάποιους που έχουν συνηθίσει την αθωότητα των χαρακτήρων του Tolkien, μια και είναι ένα νέο χαρακτηριστικό, που δεν το συναντάμε συχνά στα βιβλία της φανταστικής λογοτεχνίας. Για τον Kay, όμως, είναι απλώς ένα κομμάτι από τη ζωή των χαρακτήρων του.

Ενα επίσης αξιοσημείωτο χαρακτηριστικό της γραφής του Kay είναι ότι τα κεφάλαια στα βιβλία του δεν έχουν πάντοτε χρονική ακολουθία. Ενώ, π.χ., μπορεί να διαβάζουμε σε κάποιο κεφάλαιο τις περιπέτειες ενός ήρωα, στο επόμενο κεφάλαιο μπορεί να διαβάσουμε την περιπέτεια κάποιου άλλου ήρωα και αργότερα να καταλάβουμε ότι αυτές οι ιστορίες εξελίσσονταν παράλληλα. Αυτό μπορεί να δυσκολέψει κάποιους στην αρχή, αλλά μετά, μόλις το συνηθίσουμε, γίνεται ένα κλειδί για να κατανοήσουμε την εξέλιξη και την αλληλεξάρτηση των γεγονότων, ενώ παράλληλα δίνει την αίσθηση του μοιραίου σε αυτά.

Μέσα σε όλα τα βιβλία του διακρίνουμε μια αγάπη για τη φύση και τη λατρεία του φυσικού, αυθόρμητου τρόπου ζωής. Η μαγεία, οι μάγοι, οι θεραπευτές και οι υπερφυσικές δυνάμεις κάνουν αισθητή την παρουσία τους με έναν φυσικό και αβίαστο τρόπο, χωρίς όμως να είναι το κεντρικό στοιχείο των βιβλίων του. Η λατρεία της φύσης και της απλής ζωής είναι έκδηλη σε όλες τις ιστορίες του.

Ενώ στο "Υφαντό της Φιόναβαρ" ο Kay μας μεταφέρει σε έναν φανταστικό κόσμο παρόμοιο με αυτόν του Tolkien, στα επόμενα βιβλία του οι φανταστικοί κόσμοι που κατασκευάζει εμπνέονται από περιοχές και ιστορικές εποχές του κόσμου μας. Ο κόσμος της Αρμπόν θυμίζει τη μεσαιωνική Γαλλία, τα βασίλεια και η ιστορία του Αλ Ρασάν έχουν εμπνευστεί από την Ισπανία της εποχής του Ελ Σιντ, ενώ στα τελευταία δύο βιβλία του, το Σαράντιον, όπως ίσως θα καταλάβατε, θυμίζει εκπληκτικά τον κόσμο του Βυζαντίου τον 6ο μ.Χ. αιώνα, τα χρόνια της βασιλείας του Ιουστινιανού. Ο Kay έχει ταξιδέψει στα σχετικά μέρη και έχει μελετήσει την ιστορία τους, ώστε τα κτίρια, οι τοποθεσίες και οι χαρακτήρες των βιβλίων του να έχουν πολλά κοινά χαρακτηριστικά με τις αντίστοιχες περιοχές και εποχές.

Αλλά ας δούμε πολύ σύντομα τι θα συναντήσουμε στα βιβλία του και τι ιστορίες έχει γράψει μέχρι σήμερα ο Kay.

ΤΟ ΔΕΝΤΡΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΟΥ

Οπως έχουμε ήδη αναφέρει, πρόκειται για το πρώτο βιβλίο της τριλογίας "Το Υφαντό της Φιόναβαρ". Σε αυτό θα γνωρίσουμε τη Φιόναβαρ, τον πρώτο από τους κόσμους του Kay. Πέντε φίλοι, λοιπόν, φοιτητές στο Πανεπιστήμιο του Τορόντο, πείθονται από το μάγο Ασημόχλαινο Λορίν να ταξιδέψουν από το σήμερα στον κόσμο της Φιόναβαρ. Ο φαινομενικός λόγος είναι η συμμετοχή τους στις εορταστικές εκδηλώσεις για τα πενήντα χρόνια της βασιλείας του Αϊλελ, του Μεγάλου Βασιλέα της Μπρενίν. Εκεί θα μάθουν για τον Ράκοθ Μάουγκριμ τον Ξηλωτή, το θεό του Κακού, που έχει σκοπό να υποτάξει τη Φιόναβαρ και κατά συνέπεια και όλους τους μελλοντικούς κόσμους. Οταν ο Ράκοθ Μάουγκριμ σπάει τα δεσμά του και ελευθερώνεται από τα έγκατα του βουνού στο οποίο ήταν φυλακισμένος τα τελευταία χίλια χρόνια, οι πέντε Καναδοί φίλοι, ο καθένας με τον τρόπο του, βρίσκονται όλοι

μπλεγμένοι στον πόλεμο που ξεσπά εναντίον του σκοτεινού στρατού του Ξηλωτή.

Η ΠΕΡΙΠΛΑΝΩΜΕΝΗ ΦΛΟΓΑ

Οπως και στο πρώτο βιβλίο, το δεύτερο βιβλίο της τριλογίας ξεκινά την ιστορία και πάλι από το δικό μας κόσμο και συγκεκριμένα το Τορόντο. Η πλοκή όμως πολύ γρήγορα μεταφέρεται και πάλι στη Φιόναβαρ, εκεί όπου η τελική μάχη με το στρατό του Σκότους πλησιάζει. Ο στρατός του Φωτός ανασυντάσσει τις δυνάμεις του για την τελική πολεμική αναμέτρηση υπό τις οδηγίες του νέου Μεγάλου Βασιλέα της Μπρενίν, του Αϊλερον. Η Τζένιφερ, μία από την παρέα των φοιτητών, σημαδεμένη στην ψυχή και με το παιδί του Ξηλωτή στην κοιλιά, αποφασίζει να το αφήσει να γεννηθεί για να υπηρετήσει το Καλό, ως απάντηση στο Σκότος. Νέες δυνάμεις και περιπέτειες έρχονται στο προσκήνιο και κάθε ήρωας ακολουθεί το δικό του, ηρωικό ή τραγικό, πεπρωμένο. Οι πέντε φίλοι γίνονται σταδιακά όλο και πιο σημαντικοί για την επιτυχία των σχεδίων του στρατού του Φωτός, ενώ οι θρύλοι γύρω από το Βασιλιά Αρθούρο αρχίζουν να παίζουν έναν ολοένα μεγαλύτερο ρόλο στην εξέλιξη της ιστορίας.

Ο ΠΙΟ ΣΚΟΤΕΙΝΟΣ ΔΡΟΜΟΣ

Στο τελευταίο βιβλίο της τριλογίας, ο αφύσικος, παρατεταμένος χειμώνας που έπληξε τη Φιόναβαρ έχει τελειώσει και ο στρατός του Φωτός προχωρεί γρήγορα προς τη Σταρκάδη για να συναντηθεί με το στρατό του Σκότους για την τελική μεγάλη μάχη, η οποία θα καθορίσει την τύχη της Φιόναβαρ και κατά συνέπεια την τύχη και όλων των άλλων κόσμων. Αν οι δυνάμεις του Σκότους κερδίσουν τη μάχη, ο Ράκοθ Μάουγκριμ θα αποκτήσει τον έλεγχο της Φιόναβαρ για πάντα. Οι τέσσερις εναπομείναντες χαρακτήρες από το Τορόντο και οι

Tribute στον G.G. Kay

BRIGHTWEAVINGS.COM

Μία από τις μεγαλύτερες θαυμάστριες του Kay, έχει κατασκευάσει ένα site - αφιέρωμα στο συγγραφέα, το οποίο λειτουργεί με την έγκριση και πλήρη υποστήριξή του. Πρόκειται για μία ολοκληρωμένη ιστοσελίδα, στην οποία υπάρχουν συνεχής ενημέρωση και πληροφορίες για οτιδήποτε αφορά στο έργο και στη ζωή του G.G. Kay.

Στον παγκόσμιο ιστό του Internet έχουν πλεχτεί με τη βοήθεια του Υφαντή και μερικά φωτεινά νήματα για τον G.G. Kay και για το έργο του. Είτε έχετε διαβάσει τα έργα του είτε όχι, αξίζει να κάνετε μια επίσκεψη στο site www.brightweavings.com (bright weavings = λαμπρά υφαντά - όποιος έχει διαβάσει το "Υφαντό της Φιόναβαρ" καταλαβαίνει...). Το site αυτό δεν είναι του Kay αλλά έχει την έγκριση και την πλήρη υποστήριξή του. Το έχει κατασκευάσει η Deborah, μια κοπέλα 27 χρονών, η οποία γεννήθηκε και μεγάλωσε στο Λονδίνο και σπούδασε αγγλική φιλολογία στο Πανεπιστήμιο του Leeds. Τα τελευταία χρόνια ζει στην Ιερουσαλήμ, ενώ εδώ κι ένα χρόνο εργάζεται ως editor/webmaster στην εταιρεία Atomica. Οπως είναι φυσικό, είναι ενθουσιασμένη από τους κόσμους και τα έργα του Kay, και γι' αυτό αφιέρωσε και συνεχίζει να αφιερώνει πάρα πολύ από τον ελεύθερο χρόνο της στην κατασκευή και την ανανέωση του συγκεκριμένου site. Γνώρισε τα έργα του Kay όταν ήταν μόλις 16 ετών και από τότε έως σήμερα έχει γίνει ένας από τους αγαπημένους της συγγραφείς, αν όχι ο πιο αγαπημένος. Βέβαια, και ο ίδιος ο Kay έχει προσφέρει πάρα πολλά στο να στηθεί και να λειτουργήσει το συγκεκριμένο site, ενώ θα βρείτε πολλά σχόλια του ίδιου σε κάποια από τα θέματα που παρουσιάζονται σε αυτό.

Οπως θα διαπιστώσετε κι εσείς, είναι πάρα πολύ εύκολο να κινηθείτε μέσα στο λαβύρινθο των πληροφοριών που περιέχουν οι σελίδες του. Εχει δοθεί πολύ μεγάλη προσοχή ώστε ανά πάσα στιγμή να μπορείτε να μεταβείτε πολύ εύκολα από τη μια σελίδα σε κάποια άλλη, έστω κι αν αυτή ανήκει σε διαφορετική ενότητα. Γι' αυτό το λόγο, στο αριστερό μέρος κάθε σελίδας θα βλέπετε πάντα το κάθετο μενού με τις ενότητες του site, ενώ όταν κάποια ενότητα διαθέτει επιμέρους τμήματα, υπάρχει μια όμορφη οριζόντια μπάρα επιλογών στην κορυφή κάθε σελίδας. Επίσης, όταν, π.χ., υπάρχει κάτι σε μια σελίδα για το οποίο υπάρχουν περισσότερες πληροφορίες κάπου αλλού, αυτό είναι και link που οδηγεί στη συγκεκριμένη σελίδα. Σε κάποια κείμενα, όταν υπάρχει κάποια παρατήρηση της Deborah, αυτή είναι γραμμένη με μικρότερη γραμματοσειρά για να ξεχωρίζει από το υπόλοιπο κείμενο. Τέλος, όπου υπάρχει ένα μικρό εικονίδιο με την εικόνα του Αρθούρου σημαίνει ότι ο ίδιος ο G.G. Kay έχει να πει κάτι γι' αυτό. Ετσι, είτε δίπλα από το κείμενο θα υπάρχει κάποιο μικρό κείμενο με τα σχόλια του Kay σε διαφορετικό χρώμα είτε θα πρέπει να κάνετε κλικ στο εικονίδιο του Αρθούρου για να εμφανιστεί η σελίδα με τα σχόλιά του.

Το site έχει χωριστεί σε επιμέρους ενότητες για να μπορεί ο καθένας να βρει γρήγορα και εύκολα αυτό που θέλει. Υπάρχει διαθέσιμο πάρα πολύ υλικό για κάποιον που θα ήθελε να εντρυφήσει στους φανταστικούς κόσμους του Kay και να μάθει περισσότερα πράγματα για ένα συγκεκρι-



Η κεντρική σελίδα του www.brightweavings.com.

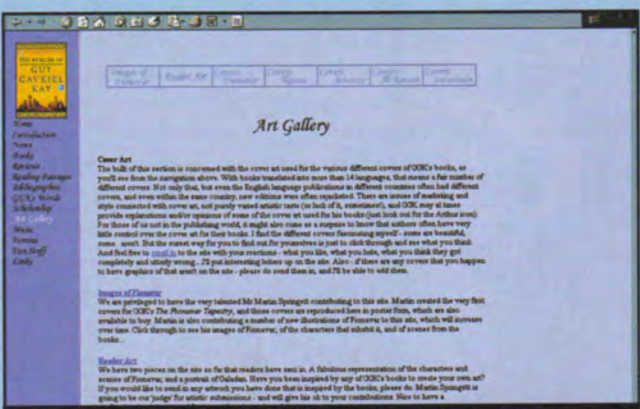


Η πρώτη σελίδα της ενότητας "Books", που αποτελεί πύλη για όλες τις υπόλοιπες σελίδες του site.

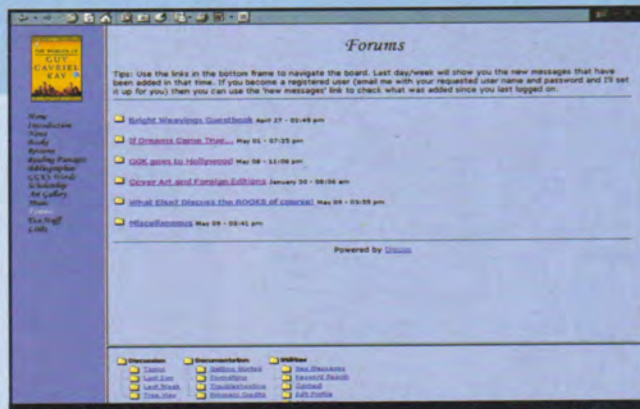
φίλοι τους από τη Φιόναβαρ πρέπει να βρουν έναν τρόπο για να νικήσουν τα στρατεύματα του Ξηλωτή. Μέσα σε όλα αυτά, οι ήρωες της Φιόναβαρ ανησυχούν και για τον εξαφανισμένο γιο του Ξηλωτή: ο γιος του καταστροφέα θεού θα συνταχθεί, τελικά, με το Φως ή θα επιλέξει τον πιο Σκοτεινό Δρόμο;

Σε αυτό το βιβλίο όλες οι επιμέρους ιστορίες συνθέτονται και αποκτούν το πραγματικό νόημά τους στην εξέλιξη των γεγονότων με έναν καταπληκτικό τρόπο, στοιχείο που αναδεικνύει με τον καλύτερο τρόπο το ταλέντο του Kay.





Στην ενότητα "Art Gallery" θα βρείτε μερικές πολύ όμορφες εικόνες εμπνευσμένες από τους κόσμους του Kay.

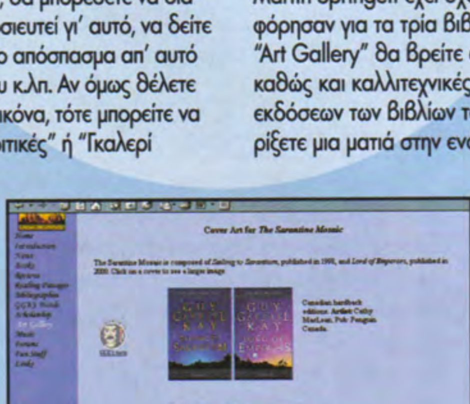


Συμμετέχοντας στις συζητήσεις του Forum, μπορεί να σας δοθεί η ευκαιρία να ανταλλάξετε απόψεις ακόμα και με τον ίδιο τον Kay!

μένο βιβλίο του. Οι ίδιες σελίδες είναι προσπελάσιμες από πολλά διαφορετικά σημεία του site και γι' αυτό το λόγο η Deborah διαμόρφωσε την ενότητα "Βιβλία" ως τη βασική πύλη που οδηγεί στις περισσότερες σελίδες του site. Οταν, π.χ., επιλέξετε κάποιο από τα βιβλία του, θα μπορέσετε να διαβάσετε την περίληψή του, κριτικές που έχουν δημοσιευτεί γι' αυτό, να δείτε εικόνες σχετικές με το βιβλίο, να διαβάσετε κάποιο απόσπασμα απ' αυτό (στα αγγλικά), να δείτε τη σχετική βιβλιογραφία του κ.λπ. Αν όμως θέλετε να διαβάσετε μόνο κάποια κριτική ή να δείτε μια εικόνα, τότε μπορείτε να το κάνετε απευθείας, επιλέγοντας την ενότητα "Κριτικές" ή "Γκαλερί Τέχνης".

Είναι πάρα πολλά αυτά που μπορεί κάποιος να βρει στο site της Deborah, αλλά θα τονίσω μόνο μερικά, για να σας κεντρίσω το ενδιαφέρον και να σας ανοίξω την όρεξη. Πώς θα σας φαινόταν, λοιπόν, αν μπορούσατε να κάνετε μια ερώτηση στον ίδιο τον Kay; Ναι, καλά διαβάσατε, μπορείτε, αν θέλετε, να του κάνετε μια ερώτηση στην αντίστοιχη ενότητα του forum, αλλά θα πάρετε απάντηση μόνο αν η ερώτησή σας είναι έξυπνη και πρωτότυπη! Στο forum μπορείτε επίσης να ανταλλάξετε απόψεις για πάρα πολλά θέματα που έχουν να κάνουν με τα βιβλία του, όπως να πείτε την άποψή σας για το ποιο βιβλίο του θα θέλατε να γυριστεί κάποτε σε ταινία!

Στην ενότητα "Μουσική" μπορείτε να ακούσετε με τον Media Player μερικά μουσικά κομμάτια που έχει γράψει ο Martin Springett εμπνεόμενος από μελωδίες που παίζουν ορισμένοι ήρωες σε διάφορα βιβλία του Kay. Ενημερωτικά να σας αναφέρω ότι ο Martin Springett έχει σχεδιάσει και τα πρώτα τρία εξώφυλλα που κυκλοφόρησαν για τα τρία βιβλία του "Υφαντού της Φιόναβαρ". Στην ενότητα "Art Gallery" θα βρείτε εικόνες εμπνευσμένες από τα βιβλία του Kay, καθώς και καλλιτεχνικές εικόνες για τα εξώφυλλα των διαφορετικών εκδόσεων των βιβλίων του σε διάφορες χώρες. Μην παραλείψετε να ρίξετε μια ματιά στην ενότητα "Fun Stuff", όπου θα διαβάσετε αρκετά αστεία κείμενα σχετικά με τον Kay και τα βιβλία του, όπως το "Hitchhiker's Guide to Survival in Fionavar" ή το πολύ καλό "Πώς να δείξετε στους άλλους ότι διαβάζετε πάρα πολύ G.G. Kay"!



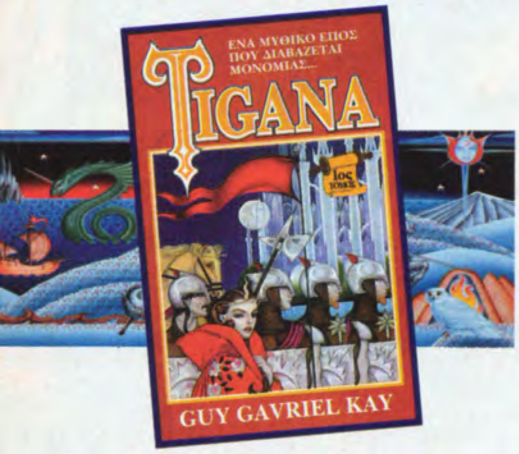
Μερικά από τα εξώφυλλα που έχουν φιλοτεχνηθεί για το βιβλίο του Kay "Προς το Σαράντιον".

Ολοκληρώνοντας, οφείλω να αναφέρω ότι ενθουσιάστηκα από το συγκεκριμένο site, ιδιαίτερα όταν είδα ότι έχει κατασκευαστεί με πρωτοβουλία μια νεαρής κοπέλας. Αυτό δείχνει με τον καλύτερο τρόπο ότι όταν υπάρχει μεράκι μπορούν να γίνουν θαύματα. Υπάρχει συνεχής ενημέρωση με νέα θέματα, ενώ στα μελλοντικά σχέδια της Deborah είναι να πείσει τον Kay να τον ηχογραφήσει καθώς θα διαβάζει αποσπάσματα από τα βιβλία του, έτσι ώστε όλοι να μπορούν να τον ακούσουν να διαβάζει τα ίδια του τα βιβλία. Ας είναι λαμπρό το υφάδι του Υφαντή στο έργο της!

Οι φανταστικοί κόσμοι του *Guy Gavriel Kay*

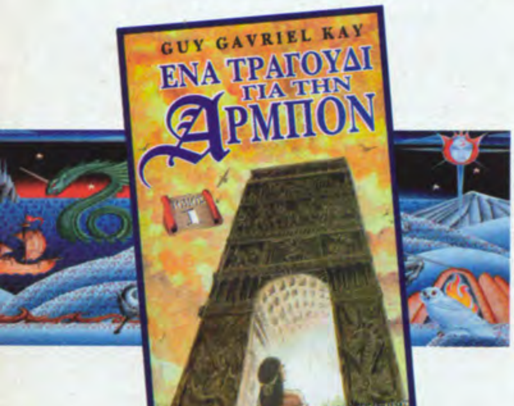
ΤΙΓΚΑΝΑ

Η χερσόνησος της Παλάμης εξουσιάζεται από δύο τυράννους που είναι ταυτόχρονα πανίσχυροι μάγοι. Στη Δύση κυβερνά ο Μπράντιν, βασιλέας της Υγκραθ, ενώ στην Ανατολή διαφεντεύει ο Αλμπέρικο, άρχοντας της Μπαρμπαντιόρ. Πρόκειται για την ιστορία μιας σκλαβωμένης χώρας που παλεύει για την ελευθερία της και κατατρύχεται από μια φοβερή κατάρα. Μια χούφτα άντρες και γυναίκες ξεκινούν μια επικίνδυνη σταυροφορία, επιχειρώντας να αποτινάξουν τους δύο κατακτητές τους και να ξαναφέρουν στον κόσμο τη χαμένη λάμψη του λησμονημένου ονόματος της πατρίδας.



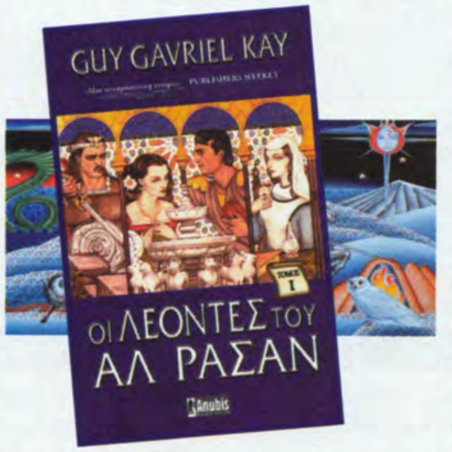
ΕΝΑ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΡΜΠΟΝ

Στο βασίλειο της Αρμπόν, που κυβερνάται από γυναίκες, οι τροβαδούροι είναι ταυτόχρονα έξοχοι πολεμιστές, ενώ μια όμορφη μπαλάντα εκτιμάται εξίσου με τη δεξιοτεχνία στο σπαθί. Σε αυτή τη χώρα, λοιπόν, φθάνει ο Μπλέιζ, ένας μισθοφόρος που είναι γιος του Μεγάλου Πρεσβυτέρου της Γκορώ, μιας ισχυρής χώρας του Βορρά. Ο Μπερτράν ντε Ταλαίρ, ένας από τους πιο ισχυρούς άντρες της Αρμπόν, προσλαμβάνει τον Μπλέιζ και τα δραματικά γεγονότα δεν αργούν, καθώς ο Μπλέιζ πρέπει να προστατέψει την Αρμπόν από τον ίδιο του τον πατέρα αλλά και να δώσει πίσω στη χώρα του τη χαμένη τιμή της.



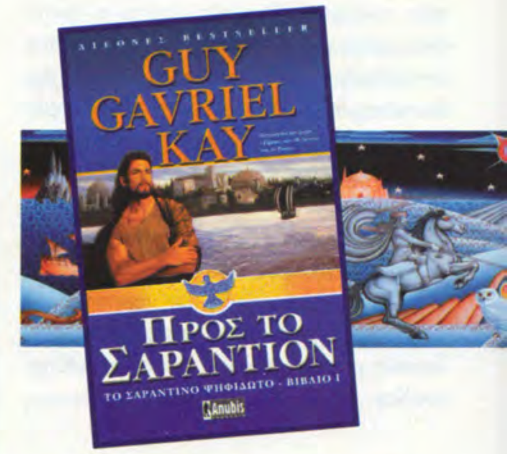
ΟΙ ΛΕΟΝΤΕΣ ΤΟΥ ΑΛ ΡΑΣΑΝ

Στην άλλοτε πανίσχυρη αυτοκρατορία του Αλ Ρασάν, ο βασιλιάς Αλμάλικ της Καρτάδα βρίσκεται στην εξουσία, προσθέτοντας τη μία πόλη μετά την άλλη στο βασίλειό του. Στο πλευρό του έχει πάντα το φίλο του και σύμβουλό του Αμάρ Ιμπν Καϊράν -ποιητή, διπλωμάτη και πολεμιστή-, μέχρι που μια καλοκαιρινή μέρα απίστευτης βαρβαρότητας αλλάζει τη σχέση τους για πάντα. Εν τω μεταξύ, στο Βορρά, ο επικεφαλής του τζαδιτικού στρατού, ο ξακουστός Ροντρίγκο Μπελμόντε, και η στρατιωτική ομάδα του έχουν εξοριστεί. Ετσι, στην παραλίμνια πόλη της Ραγκόσα, ο Μπελμόντε και ο Ιμπν Καϊράν συναντώνται και υπηρετούν για ένα διάστημα τον ίδιο μονάρχη. Μάρτυρας σε όσα διαδραματίζονται ανάμεσα στους δύο άντρες γίνεται η όμορφη και ευφυής θεραπεύτρια Τζεϊχάν, που αναδεικνύεται και η ίδια σε κρίσιμο πρόσωπο, καθώς η χερσόνησος παρασύρεται στο χείλος του ιερού πολέμου.



ΠΡΟΣ ΤΟ ΣΑΡΑΝΤΙΟΝ

Στο πρώτο βιβλίο του έργου "Το σαραντινό ψηφιδωτό" συναντάμε τον Κάιο Κρίσπινο, έναν εξαίρετο καλλιτέχνη ψηφιδωτών της επαρχιακής Βαρένα. Είναι όμως κι ένας άνθρωπος που έχει χάσει κάθε φιλοδοξία και θέληση για τη ζωή μετά το θάνατο της γυναίκας του και των δύο παιδιών του από μια φοβερή επιδημία. Οταν ο μέντοράς του Μαρτινιανός καλείται με αυτοκρατορική εντολή να σπεύσει στο Σαράντιον, την πρωτεύουσα της αυτοκρατορίας, για να συμμετάσχει στην ανέγερση του μεγαλύτερου Ναού που έχει χτιστεί ποτέ, ο Κρίσπινος παρά τη θέλησή του παίρνει τη θέση του Μαρτινιανού και ξεκινά, με ψεύτικη ταυτότητα, για το μεγάλο ταξίδι προς τη δόξα ή την καταστροφή. Θα βρει μπροστά του θάνατο και φονικές πολιτικές ίντριγκες.



Ο ΚΥΡΙΟΣ ΤΩΝ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΩΝ

Στο δεύτερο βιβλίο του έργου, ο ψηφοθέτης Κρίσπινος έχει καταφέρει τελικά να πραγματοποιήσει το ταξίδι του στο θρυλικό Σαράντιον. Τώρα, δεν ζητά πια παρά να αντιμετωπίσει τις προκλήσεις που του θέτει η τέχνη του από τα ύψη της σκαλωσιάς του πεπρωμένου του - αλλά στο Σαράντιον κανείς δεν μπορεί να αποτραβηχτεί τόσο εύκολα από τη δολοπλόκο Αυλή και την πολυτάραχη Πόλη. Στην κοσμοκράτειρα Πόλη φθάνει κι ένας άλλος επισκέπτης, που πραγματώνει το ταξίδι της αυτογνωσίας, αυτή τη φορά από την Ανατολή. Πρόκειται για το γιατρό Ρουστήμ από την Κηραϊκή, που έχει ήδη ανακαλύψει ότι το να σώσει τη ζωή του Σιρβάν του Μέγα, Βασιλέα των Βασιλέων, και μάλιστα με κίνδυνο της δικής του ζωής, δεν αρκεί για να εξασφαλίσει την τύχη του. Ετσι, τώρα πρέπει να βρει τις δικές του ισορροπίες ανάμεσα στην οικογένεια και τη φιλοδοξία, ανάμεσα στη γιατρειά και το θάνατο, καθώς κι αυτός με τη σειρά του πιάνεται στο θανάσιμα επικίνδυνο ιστό του Σαράντιου.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οπως αναφέρει ο Douglas Barbour στην κριτική του για τα βιβλία του Kay, αν είστε από αυτούς που αγαπάνε τα βιβλία της φανταστικής λογοτεχνίας, τρέξτε, μην περπατάτε απλώς, σπεύστε στο πλησιέστερο βιβλιοπωλείο και αγοράστε τα βιβλία του Καναδού συγγραφέα. Ξεκινήστε με το "Υφαντό της Φιόναβαρ" και είμαι σίγουρος ότι μετά από αυτό θα διαβάσετε και όλα τα υπόλοιπα βιβλία του που, όπως προαναφέραμε, κυκλοφορούν στη χώρα μας από τις εκδόσεις "Anubis" (τα βιβλία "Τιγκάνα", "Ενα τραγούδι για την Αρμπόν" και "Οι Λέοντες του Αλ Ρασάν" σε δύο τόμους έκαστο).

Ολοκληρώνοντας αυτό το άρθρο, σας εύχομαι, όπως συνηθίζουν και όλοι οι πολεμιστές του Υφαντή πριν από κάθε μάχη: Είθε το Φως να σας οδηγεί και το Φως να σας περιμένει!

PC

Game Club

Point System



0–50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51–60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61–70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71–80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81–90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91–95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



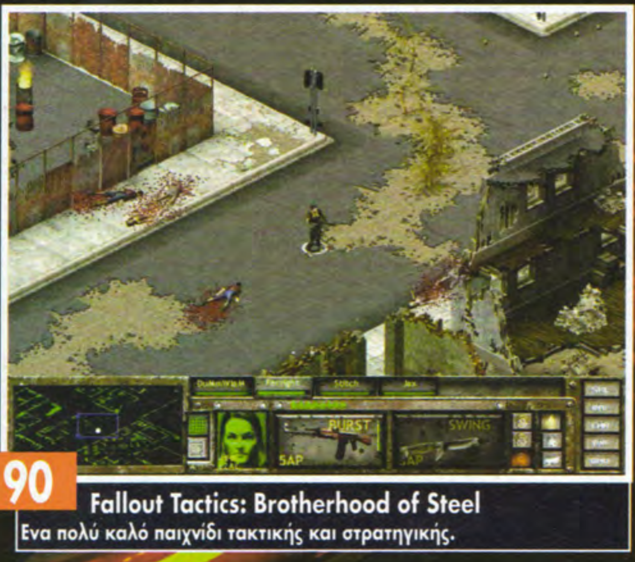
96–100
ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Dionic, Αριστοτέλους 95, Αχαρναί, τηλ.: 2445310
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000



90 **Fallout Tactics: Brotherhood of Steel**
Ενα πολύ καλό παιχνίδι τακτικής και στρατηγικής.



96 **Clive Barker's Undying**
Ισως το κορυφαίο horror game όλων των εποχών.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Στη συνέχεια παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
777-200 PROFESSIONAL	137	92%
AGE OF SAIL 2	139	55%
AIRPORT 2000 VOL.2 (FS ADD-ON)	137	93%
ARTHUR'S KNIGHTS	139	89%
AMERICAN McGEE'S ALICE	138	65%
BLACK & WHITE	139	95%
COSSACKS: EUROPEAN WARS	138	86%
DINO CRISIS	138	77%
DUCATI WORLD CHAMPIONSHIP	138	77%
F1 MANAGER	137	86%
FSTRAFFIC (FS ADD-ON)	137	95%
GUNMAN CHRONICLES	139	92%
HEROES CHRONICLES	137	51%
KINGDOM UNDER FIRE	138	81%
MISSION HUMANITY	137	70%
NBA LIVE 2001	138	85%
NECRONOMICON	139	88%
ONI	137	85%
OPSYS	137	75%
PROJECT IGI	137	79%
PRO RALLY 2001	137	65%
QUAKE III: TEAM ARENA	137	96%
SEVERANCE	139	91%
SHEEP	137	87%
THE MUMMY	137	77%
THE WARD	138	91%
THEME PARK INC.	138	85%
TIMELINE	138	80%
TYPING OF THE DEAD	137	77%

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να προσαρμόσουμε αντίστοιχα τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PC master

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.



114 Fur Fighters
Χνουδωτά και χαριτωμένα ζώακια με σκοτεινές σκέψεις.



110 Outlive
Ενα καταπληκτικό Real Time Strategy, το οποίο θα σας καθηλώσει.



102 Star Wars Episode I: Battle for Naboo
Δείτε το review για το νέο παιχνίδι της πασίγνωστης σειράς.



106 Mechwarrior 4
Εξαιρετικές κριτικές από τον ξένο ειδικό Τύπο.

Fallout TACTICS

BROTHERHOOD OF STEEL

Το Fallout Tactics: BrotherHood Of Steel είναι το νέο αριστούργημα της Interplay, το οποίο έχει κατακτήσει μεγάλη μερίδα των gamers παγκοσμίως. Πρέπει να ξεκαθαρίσουμε εξαρχής ότι ΔΕΝ πρόκειται για το Fallout 3. Το Fallout Tactics είναι παιχνίδι τακτικής και στρατηγικής με αποστολές που εξελίσσονται βάσει σεναρίου, ενώ τα προγενέστερα Fallout και Fallout 2 είναι καθαρόαιμα, διάσημα, ποιοτικά και με μεγάλο φανατικό κοινό RPGs. Μολονότι κυκλοφόρησε στην αγορά παιχνιδιών μαζί με το εντυπωσιακότατο Black & White, επίσης παιχνίδι στρατηγικής, κατόρθωσε να τραβήξει τα βλέμματα και να ξεχωρίσει.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@HotMail.COM

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / **ΜΕΣΟ** / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ



Για να δούμε τι γνωρίζετε από την ιστορία του gaming: Ποιος είναι ο πρόγονος του Fallout Tactics; Εάν η απάντηση στην ερώτησή μου ήταν το Fallout 1, τότε κάνετε πολύ μεγάλο λάθος, διότι πριν από το Fallout υπήρχε ένα άλλο παιχνίδι από το οποίο εμπνεύστηκαν οι δημιουργοί του. Το παιχνίδι αυτό είχε το όνομα Wastelands, ήταν ένα Post Nuclear RPG και είχε βγει προ αμνημονεύτων ετών από την Interplay για Commodore 64 και Apple (και για IBM και συμβατούς αργότερα)! Οι δημιουργοί του, έχοντας βαρεθεί να βλέπουν Role Playing Games τα οποία ασχολούνταν με το Dungeons & Dragons, δημιούργησαν ένα RPG που εξελισσόταν στο μέλλον χωρίς περιορισμούς στις κλάσεις. Παρά το ότι πιστεύω ότι τα RPGs που δεν βασίζονται στις κλάσεις δεν είναι τόσο επιτυχημένα όσο αυτά που από την αρχή καθορίζουν τα πλαίσια στα οποία μπορούν να κινηθούν οι χαρακτήρες, ανάλογα με την κλάση τους, εντούτοις η ιδέα τους έπιασε και το Wasteland έγινε αρκετά δημοφιλές, σε σημείο μάλιστα που ετοιμαζόταν και διάδοχός του. Το όνομα αυτού θα ήταν Meantime... Ωστόσο, το παιχνίδι αυτό δεν κυκλοφόρησε ποτέ. Αντί αυτού, όμως, κυκλοφόρησε το Founders Of Dreams, το οποίο δεν ήταν ακριβώς sequel και απέτυχε παταγωδώς (δεν το δημιούργησε η Interplay).

ΕΤΑΙΡΕΙΑ	
14o EAST, INTERPLAY	
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ	
Pentium II 300MHz, 64MB RAM, Windows 95/98/ME/2000, Direct X 7.0, 700MB σκληρό δίσκο, κάρτα οθόνης 4MB RAM	

Από τον τίτλο Meantime, λοιπόν, εμπνεύστηκε η δημιουργός του μεταγενέστερου Fallout, η Black Isle. Η συνταγή έπιασε και έπειτα από λίγο καιρό είδαμε και το Fallout 2, το οποίο τα πήγε εξίσου καλά, και από όσο γνωρίζω ήδη έχουν αρχίσει οι ετοιμασίες για το Fallout 3 από την Black Isle πάλι. Το Fallout Tactics: Brotherhood Of Steel είναι άλλο φρούτο (ακτινίδιο), το οποίο δεν έχει καμία σχέση με τα δύο προηγούμενα. Οπως ανέφερα και στην εισαγωγή, δεν πρόκειται για RPG, αλλά για καθαρόαιμο strategy. Η δημιουργός εταιρεία είναι η 14o East, η οποία ασχολείται αποκλειστικά με strategy παιχνίδια, εν αντιθέσει με την Black Isle που δημιουργεί μόνο (κορυφαία!) Role Playing Games. Ο lead designer του Fallout Tactics Chris Teylor ήταν lead designer και στο Fallout 1.

Είναι το πρώτο strategy που ασχολείται με





Οι τύποι κοιμούνται και εγώ είμαι με Sneak δίπλα τους... Δεν θα ξυπνήσουν ποτέ!

τον κόσμο του Fallout και υποψιάζομαι ότι έπεται και συνέχεια. Ο τρόπος παιχνιδιού θυμίζει κατά πολύ το Commandos: Behind The Enemy Lines (τώρα που είπα για το Commandos, καλέ, το νούμερο 2 αυτού του παιχνιδιού πότε θα βγει; Ολο στο περίμενε μας έχουν...). Το Fallout Tactics, όμως, είναι ανώτερο και αυτό διότι τους χαρακτήρες που χειρίζεστε μπορείτε να τους επιλέξετε, να τους εξοπλίσετε, να τους κάνετε καλύτερους (παίρνουν Levels) και γενικά να εξελίσσονται όπως εσείς θέλετε. Κοινώς έχει μια κουταλιά της σούπας κοφτή από Role Playing Game. Μετά το τέλος κάθε αποστολής επιστρέφετε πίσω στη βάση σας (είτε ποδαράτοι είτε με τουτού), από όπου μπορείτε να πουλήσετε -αγοράσετε εξοπλισμό, να πάρετε νέα μέλη στην ομάδα σας (αν κάποιο σας ψόφησε ή αν θέλετε κάποιο έξτρα) και να ενημερωθείτε για την επόμενη αποστολή από το στρατηγό.

Σε γενικές γραμμές, λοιπόν, θα μπορούσαμε να πούμε ότι το παιχνίδι μοιάζει με τα ακόλουθα: Commandos, Fallout (αφού χρησιμοποιεί παρόμοια μηχανή γραφικών, αλλά πιο εξελιγμένη), UFO: Enemy Unkwown (και το μεταγενέστερο XCOM: Terror From The Deep), Syndicate Wars και το Rayman (αστειεύομαι για το τελευταίο).

ΣΕΝΑΡΙΟ - CAMPAIGN

Η ιστορία του Fallout Tactics τοποθετείται κάπου μετά το τέλος αυτής του Fallout 1 και πριν από αυτήν του Fallout 2. Αναλαμβάνετε το ρόλο ενός νεαρού μέλους της οργάνωσης Brotherhood Of Steel και στόχος σας είναι με την ομάδα σας να καταφέρετε να αποκτήσετε δύναμη μέσα στην Brotherhood, εκπληρώνοντας τις αποστολές που θα σας αναθέτουν, χρησιμοποιώντας τον κύριο χαρακτήρα σας και τους συμπολεμιστές του. Η Brotherhood Of Steel είναι μία στρατιωτική οργάνωση που ένα μέρος της κατόρθωσε να διασωθεί και να ανασυγκροτηθεί μετά το πυρηνικό ολοκαύτωμα που συνέβη στον πλανήτη μας. Αυτός ο οργανισμός προσπαθεί μέσα στον πανικό, τον πανζουρλισμό και το μαλλιοτράβηγμα που επικρατεί στη μελλοντική αυτή κοινωνία να επιβάλει την τάξη, να διασφαλίσει τη διαιώνιση του ανθρώπινου είδους και να επαναφέρει τον κόσμο στην κατάσταση που ήταν πριν από το πυρηνικό ολοκαύτωμα, χρησιμοποιώντας τα μέσα και την τεχνολογία που ήταν διαθέσιμα εκείνη την εποχή και ό,τι άλλο έκρινε απαραίτητα η Brotherhood, προκειμένου να φέρει σε πέρας το στόχο της. Ολα τα μέλη της Brotherhood δεν σέβονται τα μέλη των άλλων οργανώσεων και είναι απόλυτοι στις απόψεις τους. Οι περισσότεροι από τους NPCs που θα συναντήσετε έχουν χαριτωμένο στυλάκι και βωμολοχούν ("χώνουν μπινελίκια" δηλαδή), γεγονός που κάνει τα πάντα πιο ρεαλιστικά στο χαοτικό αυτό κόσμο. Για τους μικρούς (σε ηλικία) φίλους του παιχνιδιού υπάρχουν δύο ειδικές ρυθμίσεις στα Options. Η μία περιορίζει τη χρήση της χυδαίας γλώσσας στο παιχνίδι και η άλλη μειώνει ή εξαλείφει τις σκηνές βίας (ο αντίπαλος πάλι πεθαίνει, απλώς δεν βρέχει αίμα όταν τον πυροβολείτε).

Εσείς δημιουργείτε έναν κεντρικό χαρακτήρα, ο οποίος θα είναι και ο ήρωας της περιπέτειας και σε περίπτωση που πεθάνει, χάνετε.

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Το single player campaign θα σας κρατήσει για πολύ καιρό παρέα.
- Πολύ καλό σύστημα εξέλιξης χαρακτήρα, το οποίο σε συνδυασμό με την επιλογή φυλής στο multiplayer, σας δίνει τη δυνατότητα να διαμορφώσετε μοναδικούς χαρακτήρες.
- Υποδειγματικός χειρισμός και τρεις τύποι παιχνιδιού ανάλογα με το στυλ που σας αρέσει.
- Πληθώρα αντικειμένων και όπλων για να εξοπλίσετε τους χαρακτήρες σας.
- Εθιστικότατο multiplayer, το οποίο διπλασιάζει την αντοχή του παιχνιδιού.

Αρνητικά

- Πριν από το patch υπήρχαν ορισμένα εκνευριστικά bugs. Πλέον δεν υφίσταται τέτοιο πρόβλημα, αλλά δεν παύει να είναι αρνητικό στοιχείο. Το patch και τα τελευταία νέα μπορείτε να βρείτε στη σελίδα www.joinbrotherhoodofsteel.com.
- Ορισμένες αποστολές είναι υπερβολικά μεγάλες, κουραστικές, βαρετές. Ευτυχώς είναι ελάχιστες.
- Απαιτεί ελάχιστο χώρο για εγκατάσταση στο σκληρό δίσκο, 750MB (δεν ήξερα τι άλλο αρνητικό στοιχείο να αναφέρω, οπότε έβαλα αυτό! :)).

Επίσης, στη μεγάλη αυτή περιπέτεια μπορούν να σας συνοδεύσουν μέχρι πέντε σύντροφοι (σύνολο χαρακτήρων που μπορείτε να χειρίζεστε έξι), τους οποίους μπορείτε εσείς να διαλέξετε, να απομακρύνετε από την ομάδα σας ή να πάρετε νέους. Οι χαρακτήρες αυτοί, όπως και ο κεντρικός, αποκτούν εμπειρία και γίνονται καλύτεροι σε όποιους τομείς επιλέξε-



ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Το σύστημα δημιουργίας χαρακτήρων στο Fallout Tactics έχει μεταφερθεί με ελάχιστες διαφοροποιήσεις από τα Fallout 1 & 2. Ο χαρακτήρας που θα φτιάξετε στο single player δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο multiplayer. Σας συνιστώ το χαρακτήρα του single player να τον κάνετε καλό στα skills Lockpicks, Stealth και Small Guns. Τα υπόλοιπα κενά θα τα καλύψουν οι χαρακτήρες που θα πάρετε στην ομάδα σας αργότερα. Επίσης πολύ χρήσιμο skill που δεν θα βρείτε σε συντρόφους σας είναι το Trap. Ευτυχώς, κατά τη διάρκεια της περιπέτειας θα βρείτε αρκετά βιβλία που ανεβάζουν αυτό το skill, οπότε μην ξοδέψετε πολλούς πόντους εκεί.

Κατά τη μοιρασιά των στατιστικών σας βάλετε 5 με 6 στο Strength, υψηλό Agility (για περισσότερα APs, ταχύτητα και καλύτερο Armor Class), υψηλό Perception (για ευστοχία, μεγαλύτερη ακτίνα βολής). Χρήσιμα επίσης είναι το υψηλό Intelligence, το οποίο σας δίνει περισσότερα skillpoints και το Endurance για περισσότερα hit points και αντοχές (σε περίπτωση που προορίζετε το χαρακτήρα σας για να τρώει ξύλο). Τα Charisma και Luck δεν είναι τόσο σημαντικά.

Φροντίστε κάποιος από τους χαρακτήρες που θα έχετε στην ομάδα, να έχει ψηλά το skill Bargain ούτως ώστε να πουλάτε αντικείμενα πιο ακριβά και να τα αγοράζετε πιο φθηνά (πρέπει πρώτα να δίνετε σε αυτόν το χαρακτήρα τα αντικείμενα). Επίσης, καλό θα ήταν να υπάρχει από ένας στην ομάδα που να είναι καλός στα skills Throwing, Melee, Big Weapons και First Aid. Κρατήστε οπωσδήποτε τον Stitch από την αρχική αποστολή γιατί έχει ιατρικές γνώσεις (First Aid και Doctor) και υψηλό Science, ικανότητα Repair και Barter, οπότε θα σας φανεί πολύ χρήσιμος.

Από τα Traits, το Small Frame είναι πολύ καλό γιατί σας δίνει +1 Agility, αλλά λιγότερο αποθηκευτικό χώρο, το Finesse για μεγαλύτερη πιθανότητα Critical και το Vat Skin δίνει Bonus στο Armor Class, αλλά επηρεάζει αρνητικά το Perception των συντρόφων σας. Από τα Perks, τώρα, που παίρνετε κάθε 3 Levels (Mutants - Ghouls παίρνουν κάθε 4 Level Perk), χρήσιμο είναι για την αρχή το Swift Learner (+5% Experience), Here & Now (κερδίζετε αμέσως το επόμενο Level), το Educated (+2 Skillpoints σε κάθε Level Up) και το Bonus Ranged Damage.

Αυτά ήταν μερικά από τα Perks που αξίζουν... Μόνο με την εμπειρία θα φτιάξετε καλούς χαρακτήρες. Εγώ απλώς σας έδωσα μερικές συμβουλές.



τε εσείς. Στην πρώτη περιπέτειά σας θα σας ανατεθούν αυτόματα δύο σύντροφοι (η Farsigh και ο Stitch), οι οποίοι είναι αρκετά χρήσιμοι. Μόλις τελειώσετε την πρώτη αποστολή, μπορείτε να επιστρέψετε στη βάση σας (Bunker Alpha), να εξοπλιστείτε με νέα όπλα, εάν θέλετε να πάρετε ένα ή περισσότερα μέλη στην ομάδα σας και, φυσικά, να κάνετε το Briefing για την επόμενη αποστολή. Πολύ σημαντικό είναι το γεγονός ότι όσο περισσότερους χαρακτήρες έχετε τόσο λιγότερη Experience θα παίρνουν αυτοί οι χαρακτήρες κατά τη διάρκεια των αποστολών. Καλό θα ήταν, λοιπόν, να έχετε 3-5 χαρακτήρες στην ομάδα σας για να ανεβαίνουν γρήγορα σε επίπεδα. Καλύτερα να έχετε λίγους και αξιόλογους χαρακτήρες παρά πολλούς και... πρόβατα. Το μόνο πρόβλημα που ίσως να συναντήσετε με μικρή ομάδα είναι ότι δεν θα μπορείτε να κουβαλάτε πολλά αντικείμενα, τα οποία θα βρείτε κάνοντας Loot από τα πτώματα των αντιπάλων. Συνολικά υπάρχουν 20 βασικές αποστολές και περίπου άλλες τόσες δευτερεύουσας σημασίας για να αποκτήσετε περισσότερα XP και αντικείμενα. Προσπαθώντας να τελειώσετε το Fallout Tactics, θα περάσετε το λιγότερο 80 ώρες παιχνιδιού.

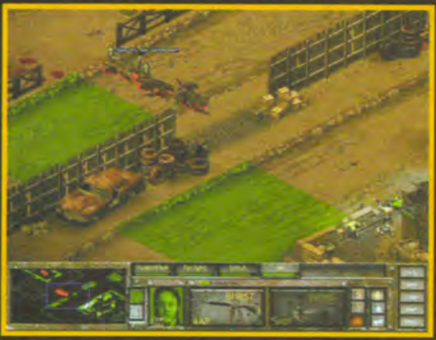
Υπάρχουν αποστολές όπου πρέπει να διασώσετε κάποιον όμηρο, να σκοτώσετε τους πάντες σε μία εχθρική βάση, να βρείτε χαμένα αντικείμενα ή να συνοδέψετε κάποιον. Οι ενέργειες που κάνετε σε κάθε αποστολή θα επηρεάσουν τη θέση σας μέσα στην Brotherhood και τον τρόπο που θα σας αντιμετωπίζουν οι ανώτεροί σας. Οσο εκτελείτε κατά γράμμα τις αποστολές που σας βάζουν (primary και secondary objectives) τόσο πιο υψηλά θα ανεβαίνετε στην ιεραρχία της Brotherhood, δηλαδή θα έχετε μεγαλύτερο Rank. Σε χαρακτήρες μεγαλύτερου Rank υπάρχει μεγαλύτερη γκάμα εξοπλισμού για αγορά από την Brotherhood. Σε κάθε αποστολή καταγράφεται μόνο το βασικό objective. Τα άλλα -δευτερεύοντα- πρέπει να τα ολοκληρώνετε μόνοι σας.

Το σωστό είναι, αφού τελειώσετε το objective κάθε αποστολής, να συνεχίσετε να παίζετε για να σκοτώσετε όλους τους αντιπάλους (Experience Hunting) και να βρείτε και άλλα αντικείμενα. Ετσι, ενώ τυπικά οι αποστολές μπορεί να διαφέρουν, θα καταλήγετε να σκοτώνετε τους πάντες σε μία πίστα προκειμένου να αποκτήσετε περισσότερα XP και να φτιάξετε δυνατότερους χαρακτήρες. Επιπρόσθετα, καθώς θα κινείτε τους χαρακτήρες σας από αποστολή σε αποστολή, υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να συναντήσετε τυχαίους αντιπάλους τους οποίους, εάν θέλετε, μπορείτε να εξολοθρεύσετε.

Το σενάριο μπορεί να χαρακτηριστεί ως πολύ καλό, αν και οι σχεδιαστές του παιχνιδιού τονίζουν ότι δεν έχει δοθεί σε αυτό μεγάλη βαρύτητα. Οι προσπάθειές τους επικεντρώθηκαν στο να κάνουν όσο το δυνατόν καλύτερο το multiplayer του Fallout Tactics... και το πέτυχαν. Παίζοντας το Campaign, θα ενθουσιαστείτε και δεν θα ξεκολλάτε από την οθόνη σας. Ωστόσο το μεγάλο κόλλημα θα το νιώσετε όταν παίξετε multiplayer! Μαζί με το παιχνίδι προσφέρεται το Gamespy Arcade, το γνωστό πρόγραμμα, μέσω του οποίου μπορείτε να βρείτε συμπαίκτες για να παίξετε το αγαπημένο σας παιχνίδι. Την επιλογή όμως για multiplayer θα την αναλύσουμε διεξοδικότερα παρακάτω.

ΕΙΔΗ - ΤΡΟΠΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Επειδή το Fallout Tactics είναι παιχνίδι στρατηγικής και τακτικής μάχης, διαθέτει τρία συστήματα-τρόπους παιχνιδιού προκειμένου όλοι οι χρήστες να νιώθουν άνετα. Κατά τη



Υπερασπίζομαι τα Ghouls από την επίθεση των Beast Lords. Δύσκολη μάχη.



Και πρέπει να πας αθόρυβα, και να μη σε δουν, και να περάσεις μέσα από τις βόμβες... Τίποτε άλλο;



Εσωσα τον καθηγητή και τρέχει προς την ελευθερία.



Κάνοντας αγοραπωλησίες, καλό θα ήταν να χρησιμοποιείτε μόνο το χαρακτήρα με το υψηλότερο Bargain. Θα καθυστερείτε λίγο έως ότου να του μεταφέρετε τα αντικείμενα προς πώληση, αλλά θα βγαίνετε κερδισμένοι.

διάρκεια του single player μπορείτε να αλλάξετε το είδος, αυτό όμως δεν ισχύει στο multiplayer: ό,τι είδος παιχνιδιού επιλέξει αυτός που θα δημιουργήσει το παιχνίδι, αυτό θα ισχύει μέχρι το τέλος. Το πρώτο είδος παιχνιδιού είναι το Continuous Turn Based Mode ή CTB. Σε αυτό όλοι οι χαρακτήρες κινούνται ταυτόχρονα μέσα στην πίστα. Η κίνηση και το τρέξιμο των χαρακτήρων δεν μειώνουν τα Action Points (APs) που μπορεί να κάνει ένας χαρακτήρας, αλλά όλες οι άλλες ενέργειες αφαιρούν APs (τα APs δείχνουν πόσες ενέργειες μπορεί να κάνει ένας χαρακτήρας). Το σύστημα αυτό είναι το πιο γρήγορο στην εξέλιξη, αλλά ταυτόχρονα και το πιο επικίνδυνο, διότι αρκετές φορές δεν θα προλαβαίνετε να δίνετε εντολές στους χαρακτήρες μέσα στο χαμό της μάχης. Το συγκεκριμένο στυλ δίνει πιο action χαρακτήρα στο παιχνίδι.

Το δεύτερο είδος είναι το Individual Turn Based Mode (ITB), στο οποίο όλοι οι χαρακτήρες κινούνται με μια λογική σειρά, από τον πιο γρήγορο ως τον πιο αργό, ένας προς έναν (η ταχύτητα υπολογίζεται βάσει των στατιστικών του χαρακτήρα). Ολες οι ενέργειες των χαρακτήρων κοστίζουν σε APs. Μόλις οι χαρακτήρες κινηθούν, τότε αρχίζει νέος γύρος και τα APs ανανεώνονται. Το εν λόγω σύστημα χρησιμοποιούσαν και τα δύο παλαιότερα Fallout (1&2), οπότε όσοι είστε αυτής της σχολής, σας συνιστώ να χρησιμοποιήσετε αυτή την επιλογή, η οποία είναι η πιο ρεαλιστική από τις τρεις, αλλά και η πιο αργή.

Το τελευταίο είδος, το Squad Turn Based Mode (STB), είναι μία παραλλαγή του ITB και έχει χρησιμοποιηθεί παλαιότερα από τα XCOM και UFO. Κάθε παράταξη κάνει ενέργειες και κινεί τους χαρακτήρες της και στη συνέχεια παίζει η άλλη παράταξη. Ολες οι κινήσεις και οι ενέργειες κοστίζουν σε APs, τα οποία ανανεώνονται μόλις έρθει πάλι η σειρά της ομάδας σας να παίξει.

Οι προσπάθειες των σχεδιαστών επικεντρώθηκαν στο να κάνουν όσο το δυνατόν καλύτερο το multiplayer του Fallout Tactics... και το πέτυχαν.

Στο STB και στο ITB μπορείτε να αφήσετε APs στο χαρακτήρα σας και να τελειώσετε το γύρο σας ούτως ώστε, μόλις δει τον αντίπαλο, να τον πυροβολήσει και να μη στέκεται να τον κοιτάζει (αυτό θα συμβεί εάν δεν έχετε αφήσει APs στο χαρακτήρα). Στο multiplayer, όταν παίζετε STB και ITB (πολύ σπάνια θα βρείτε παρτίδα CTB) αναγράφεται η σειρά των παικτών και πόσος χρόνος θα περάσει μέχρι να έρθει η σειρά σας.

MULTIPLAYER

Υπάρχουν τρία ήδη multiplayer παιχνιδιού: τα TCP/IP για LAN και Internet, το Gamespy Arcade και το Direct (Modem με Modem). Η επιλογή Direct είναι λίγο περίπλοκη, διότι δεν υποστηρίζει το παιχνίδι τηλεφωνική κλήση και πρέπει να χρησιμοποιήσετε το πρόγραμμα Win98se προκειμένου να θεωρήσει ο υπολογιστής ότι είναι LAN. Πέραν, βέβαια, του ότι είναι πολύ περίπλοκη η εν λόγω διαδικασία, είναι και η πιο ακριβή, διότι στο Internet χρεώνεστε πολύ λιγότερα... εκτός και αν έχετε αναλογική γραμμή ακόμα - κάτι μάλλον απίθανο. Η πιο εύχρηστη επιλογή είναι αυτή του Gamespy Arcade, του γνωστού προγράμματος το οποίο σας συνδέει σε chatrooms για το αγαπημένο σας παιχνίδι και σας επιτρέπει να βρείτε συ-







Η Brotherhood στρέφεται και ενάντια στους πεινασμένους Civilians. Δεν μπορείτε να κάνετε αλλιώς, η αποστολή πρέπει να ολοκληρωθεί.

Παρκάρετε το αυτοκίνητο μέσα στον Bunker και πηγαίνετε για ψώνια.

μπαίκτες, να ξεκινήσετε παρτίδα ή να μπείτε σε έτοιμη παρτίδα άλλου παίκτη. Ο Host του παιχνιδιού μπορεί να επιλέξει την ώρα της ημέρας που θα εξελίσσεται η αποστολή (χαράματα, μέρα, απόγευμα, νύχτα), πόσα λεπτά θα έχει κάθε παίκτης για να παίξει την turn του, πόση ώρα θα διαρκέσει η παρτίδα, πόσα άτομα μπορεί να έχει το Squad κάθε παίκτη (Max 6, Min 1) και, τέλος, τον αριθμό των πόντων που μπορούν να ξοδέψουν οι παίκτες στους χαρακτήρες τους (ούτως ώστε οι ομάδες να είναι ισορροπημένες).

Υπάρχουν δύο είδη παιχνιδιού που μπορείτε να επιλέξετε στο multiplayer, τα: Skirmish και Assault. Στο Skirmish η αποστολή σας είναι να νικήσετε την αντίπαλη ομάδα, ενώ στο Assault η μία ομάδα αναλαμβάνει το ρόλο των υπερασπιστών και η άλλη των επιτιθέμενων. Οι επιτιθέμενοι πρέπει να μπουν στο κτίριο των υπερασπιστών και να κατεβάσουν έναν διακόπτη και, φυσικά, οι αμυνόμενοι έχουν ως σκοπό να τους σταματήσουν. Επίσης, στο multiplayer μπορείτε να επιλέξετε τη φυλή στην οποία θα ανήκει ο χαρακτήρας σας, πέραν των Humans, οι οποίοι είναι διαθέσιμοι και στο Campaign. Υπάρχουν 8 χάρτες για multiplayer και μπορούν να παίξουν μέχρι 18 παίκτες, οι οποίοι θα χειρίζονται συνολικά 36 χαρακτήρες. Δεν γνωρίζω υπό ποιες συνθήκες μπορεί να παιχθεί μία multiplayer παρτίδα με 18 παίκτες, διότι το μέγιστο των ατόμων που δοκίμασα ήταν τέσσερα άτομα και το παιχνίδι έτρεχε πολύ καλά.



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Το Tutorial που διαθέτει το παιχνίδι αναλαμβάνει πλήρως να σας μάθει πώς να χειρίζεστε τους χαρακτήρες στο Fallout Tactics. Μόλις τελειώσετε τις Tutorial αποστολές είστε έτοιμοι να αρχίσετε το single player. Δημιουργήστε έναν νέο δικό σας χαρακτήρα ή τροποποιήστε κάποιον από τους έτοιμους και αμέσως μετά θα ξεκινήσετε την πρώτη αποστολή σας. Οι χαρακτήρες σας κινούνται με αριστερό κλικ και επιτίθενται με δεξί. Τα πλήκτρα F1-F6 επιλέγουν τον αντίστοιχο χαρακτήρα της ομάδας σας, ενώ με το F12 τους επιλέγετε όλους. Το πλήκτρο I εμφανίζει το inventory, το M ανοίγει το Pip Boy (όπου θα βρείτε το χάρτη, το Briefing, τα objectives και τους διαλόγους), το C ανοίγει το μενού του χαρακτήρα σας (από όπου μπορείτε να μοιράζετε τους πόντους στα Level Up) και το S ανοίγει τον πίνακα με τα skills, τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιείτε για μεγαλύτερη ταχύτητα πατώντας τα πλήκτρα 1-9 (1 είναι το Sneak, 2 Lock Pick κ.ο.κ.). Ανάλογα με τη στάση που θα έχει ο χαρακτήρας σας επηρεάζεται το Armor Class του, η ευστοχία του και το Line Of Sight. Η μπρούμυτα στάση δίνει το μεγαλύτερο Bonus σε Armor Class, Sneak και στην ευστοχία σας, η γονατιστή δίνει λιγότερα Bonus σε Sneak, AC και ευστοχία, ενώ η όρθια στάση δεν δίνει κανένα Bonus.

Οταν παίζετε ITB και STB πάντα να έχετε ανοιχτή την Overwatch επιλογή, για να πυροβολούν οι χαρακτήρες τους αντιπάλους στη δική τους turn. Αντίθετα, εάν παίζετε CTB, προτιμήστε την Defensive στάση (όταν κάνετε Sneak) και την Aggressive όλες τις υπόλοιπες στιγμές. Οποτε χρησιμοποιείτε τα skills Lockpicks, First Aid, Doctor και Repair πάντα να έχετε το αντίστοιχο εργαλείο για τη δουλειά στο χέρι σας για να ανεβαίνει το ποσοστό επιτυχίας σας και να μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το skill. Επειτα από ένα σημείο στην περιπέτεια, όταν θα αρχίσετε να μαζεύετε πολλά αντικείμενα από τα πτώματα των αντιπάλων και στο inventory σας θα γίνεται το CAS (Come And See), μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πτυσσόμενο μενού με τις κατηγορίες αντικειμένων για να βρίσκετε αυτό που θέλετε πιο γρήγορα. Κάνετε Quicksave (Alt+S) τακτικά και να μην ξεχνιόσαστε, γιατί δεν είναι δύσκολο να σας κάνουν ελβετικό τυρί οι αντίπαλοι.

Οι πρώτες αποστολές του παιχνιδιού κυλάνε πολύ όμορφα. Αφού ολοκληρώνετε κάθε αποστολή, γυρνάτε στη βάση σας για να πάρετε

την επόμενη και ούτω καθεξής (εν τω μεταξύ έχετε και Encounters). Από ένα σημείο και μετά, όμως, μερικές από τις αποστολές γίνονται πάρα πολύ μεγάλες, κάτι που οφείλεται στους πολύ μεγάλους χάρτες που υπάρχουν στις αποστολές αυτές. Οσο και να είστε ενθουσιασμένοι με το παιχνίδι, κάποιες αποστολές σίγουρα θα τις βρείτε βαρετές και αδικαιολόγητα μεγάλες. Βέβαια, σε άλλους αυτό μπορεί να αρέσει, εγώ πάντως το βρήκα υπερβολικό.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Fallout Tactics: Brotherhood of Steel είναι 2D (δισδιάστατα) από οπτική γωνία τρίτου προσώπου, το ίδιο στυλ δηλαδή που έχουμε στα παιχνίδια Baldur's Gate, Commandos και XCOM-UFO. Παρ' όλο που δεν υπάρχει καθόλου το στοιχείο της τρίτης διάστασης, το παιχνίδι δεν υστερεί σε



τίποτα. Κακά τα ψέματα, έχουμε πήξει τα τελευταία χρόνια στα 3D γραφικά, τα οποία αρχίζουν να εισβάλουν παντού... Σε λίγο καιρό, να μου το θυμηθείτε, ακόμα και η πασιέντζα 3D θα είναι! Μερικά πράγματα ας μείνουν 2D, διότι και τα 2D γραφικά έχουν τη δική τους μοναδική μαγεία. Μολονότι το παιχνίδι δεν χρησιμοποιεί 3D γραφικά, εάν έχετε κάρτα γραφικών 3D, θα βελτιωθεί η ταχύτητα του Fallout Tactics.

Οι αναλύσεις του παιχνιδιού ξεκινούν από τα 800x600 16bit και φθάνουν μέχρι 1.280x1.024. Δυστυχώς, απουσιάζει επιλογή για τη ρύθμιση της φωτεινότητας, την οποία θεωρώ πολύ βασική για όλα τα παιχνίδια. Στα άνω 2/3 της οθόνης βρίσκονται τα γραφικά του κόσμου στον οποίο κινούνται οι χαρακτήρες σας, ενώ στο υπόλοιπο 1/3 υπάρχει το μενού χειρισμού. Από αριστερά προς τα δεξιά θα βρείτε τις εξής επιλογές: Minimap, Χαρακτήρες, Ρύθμιση Εχθρικότητας, Στάση Χαρακτήρα (όρθιος, γονατιστός, μπρούμυτα) και, τέλος, ένα σετ από κουμπιά για τα inventory, skills, characteristics, menu και map. Τα γραφικά του παιχνιδιού θυμίζουν τα παλαιότερα Fallout, αλλά η μηχανή γραφικών είναι καινούρια και δίνει πολλές δυνατότητες τις οποίες εκμεταλλεύτηκαν οι δημιουργοί στο έπακρο. Υπάρχει φοβερή ποικιλία χρωμάτων (32bit είναι αυτά), αλλά τα βασικά χρώματα που χρησιμοποιούνται είναι το καφέ, το κίτρινο, το χρώμα της σκουριάς, το γκρίζο και άλλα παρόμοια που μεταφέρουν τη μετα-πυρηνικού ολοκαυτώματος ατμόσφαιρα (γκρεμισμένα κτίρια, άγονες εκτάσεις, καλύβες, ραδιενεργά κατάλοιπα κ.λπ.).

Το background είναι πολύ προσεκτικά σχεδιασμένο, με πολλές λεπτομέρειες. Μπορείτε να ρυθμίσετε τα χρώματα των χαρακτήρων σας και την εμφάνισή τους κατά τη δημιουργία τους, ούτως ώστε να ξεχωρίζουν. Ο εξοπλισμός διακρίνεται καθαρά στο χαρακτήρας σας. Κάθε χαρακτήρας μπορεί να περιστραφεί στον άξονα, σε οκτώ διαφορετικές θέσεις, οπότε μπορείτε να τους δείτε από 8 διαφορετικές γωνίες. Δυστυχώς, δεν μπορείτε να ρυθμίσετε την οπτική γωνία του παιχνιδιού και αυτό ορισμένες φορές δημιουργεί προβλήματα, ιδίως όταν δύο χαρακτήρες βρίσκονται ο ένας κάτω από τον άλλον στην οθόνη και είναι σχετικά κοντά μεταξύ τους.

Οι εκρήξεις από τα όπλα και οι θάνατοι των χαρακτήρων είναι μερικά από τα ατού των γραφικών. Υπάρχουν διάφορες ώρες της ημέρας που εξελίσσονται οι αποστολές. Από τις πιο εντυπωσιακές είναι το απόγευμα και το χάραμα, ενώ καθώς παίζετε την αποστολή μπορεί η φωτεινότητα να αλλάξει (δηλαδή να αρχίσετε την αποστολή μέρα, κοντά στη μέση να σουρουπώσει και πριν από το τέλος να είναι νύχτα).

Οι περιπέτειες θα σας φέρουν σε διάφορες εντυπωσιακές περιοχές, όπως εγκαταλελειμμένες πόλεις, γκρεμισμένους ουρανοξύστες, αρχαία πυρηνικά καταφύγια, καταυλισμούς, ερήμους και στρατιωτικές βάσεις. Η ατμόσφαιρα των Fallout, όπως δεν την έχετε δει...

Ο ήχος είναι εξίσου καλός, με μουσική που δένει με την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού και δεν καταντάει κουραστική. Οι ήχοι των όπλων είναι ένα αριστούργημα. Κάθε όπλο έχει το δικό του ήχο όταν εκπυρσοκροτεί, ενώ ο ήχος του γεμίσματος των όπλων, θα ηχεί στα αυτιά σας σαν μελωδία (ιδίως το γέμισμα καραμπινών είναι θεσπέσιος ήχος). Το speech των χαρακτήρων είναι πολύ καθαρό, με ιδιάζουσα προφορά και ύφος.

Ηχος και γραφικά δεν πρόκειται να απογοητεύσουν το χρήστη. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι αντιπροσωπεύουν την αιχμή της τεχνολογίας.



Εδώ δεχόμαστε ένα Secondary Objective, με σκοπό να βρούμε τα γυαλιά του τύπου.



Σε αυτήν την αποστολή βρίσκεστε σε ένα παλιό πυρηνικό καταφύγιο. Φοβερή ατμόσφαιρα.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Δεν θα φλυαρήσω... Αυτό το παιχνίδι πρέπει να το παίξετε "όπως και δήποτε" (που λένε μερικοί). Είναι ένα παιχνίδι για τους οπαδούς του Fallout, για τους φανατικούς του Commandos, για όλους τους Strateg-άδες, ένα παιχνίδι για τους on-line gamers... Δεν μπορεί, σε κάποια από αυτές τις κατηγορίες θα ανήκετε! Οσοι δεν παίξουν αυτό το παιχνίδι, θα περάσουν PCΜαστεροδικείο και θα τιμωρηθούν με 29,5 βουρδουλιές από τον άρχοντα Σαρκ Σατ.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	96
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
GAMEPLAY	94
ΑΝΤΟΧΗ	98
MULTIPLAYER	98

94



Θα σας μαγέψει, θα σας συνεπάρει, θα σας κολλήσει, θα σας πωρώσει, θα σας... θα σας...

Clive Barker's Undying

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

Αγαπητέ αναγνώστη. Ξέρω πως με έχεις συνηθίσει σε διαφορετικό ρόλο, αφού συνήθως γράφω για το σύστημα. Ο φίλτατος Καφούρος, όμως, ήξερε τι λατρεία τρέφω για τα θρίλερ και τις μεταφυσικές (ή μήπως παραφυσικές;) καταστάσεις, ενώ υποπτεύομαι πως ο Κράτσας γνώριζε από την πρώτη στιγμή τι ψυχασθένεια κρύβεται στο κεφάλι μου. Οπαδοί του Hellraiser, του Night Breed, του Master of Illusion μα και του Dead by Dawn 3, ήρθε η ώρα να χαρείτε. Ένα μοναδικό θρίλερ βρήκε το δρόμο του για την οθόνη του υπολογιστή σας.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
ELECTRONIC ARTS

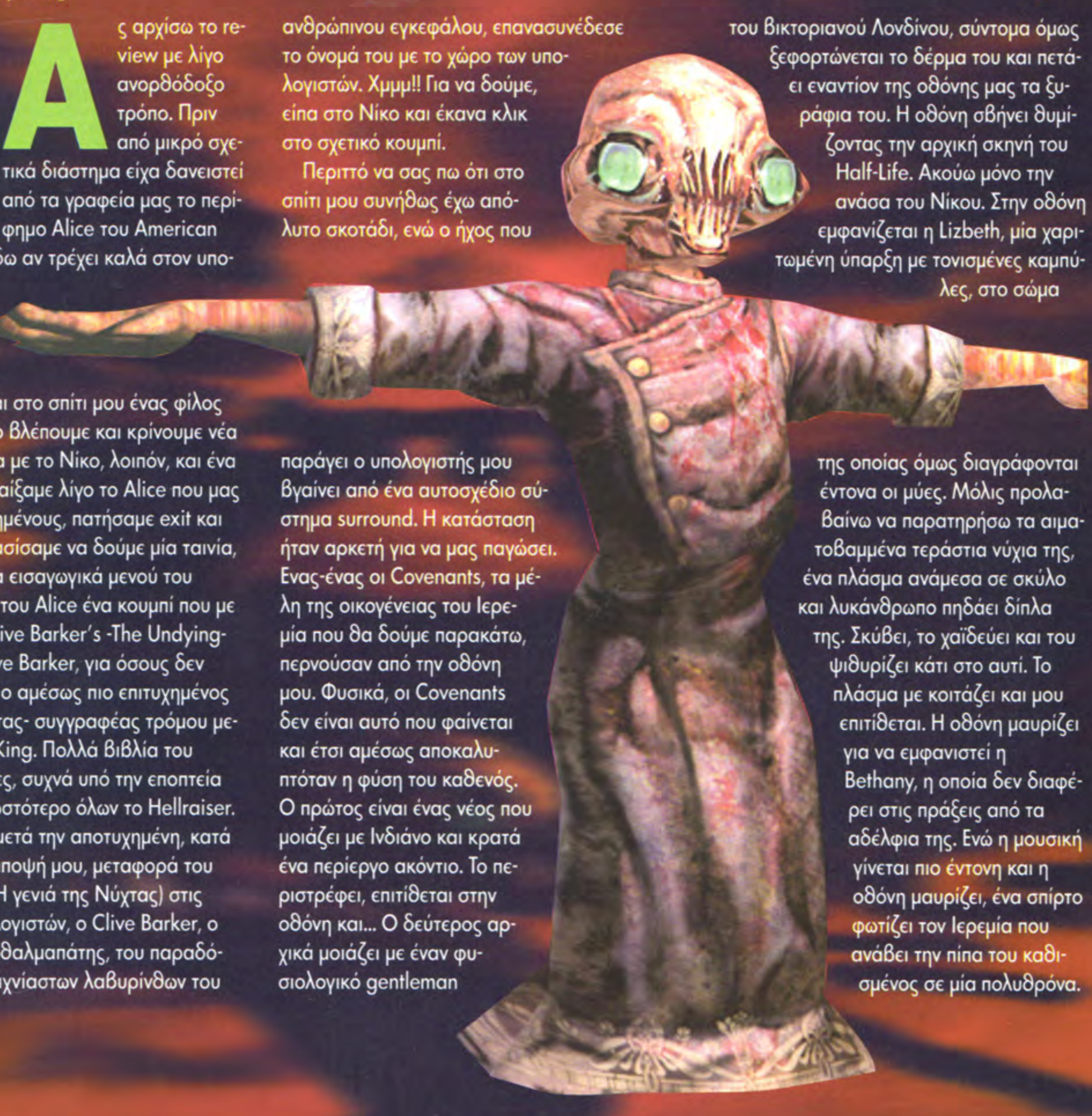
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Κάρτα γραφικών & κάρτα ήχου συμβατές με Direct-X 8. Για Direct 3D απαιτείται κάρτα πλήρως συμβατή με Direct 3D. Για Glide απαιτείται Voodoo 3 ή καλύτερη.

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Ας αρχίσω το review με λίγο ανορθόδοξο τρόπο. Πριν από μικρό σχετικά διάστημα είχα δανειστεί από τα γραφεία μας το περίφημο Alice του American McGee, για να δω αν τρέχει καλά στον υπολογιστή μου και αν αξίζει να το αγοράσω. Περιστασιακά έρχεται στο σπίτι μου ένας φίλος μου με τον οποίο βλέπουμε και κρίνουμε νέα παιχνίδια. Παρέα με το Νίκο, λοιπόν, και ένα ποτήρι Baileys παίξαμε λίγο το Alice που μας άφησε ικανοποιημένους, πατήσαμε exit και πάνω που αποφασίσαμε να δούμε μία ταινία, παρατήρησα στα εισαγωγικά μενού του Autorun στο CD του Alice ένα κουμπί που με ανατρίχιασε: "Clive Barker's -The Undying-preview". Ο Clive Barker, για όσους δεν γνωρίζουν, είναι ο αμέσως πιο επιτυχημένος -θεματικά μιλώντας- συγγραφέας τρόμου μετά τον Stephen King. Πολλά βιβλία του έχουν γίνει ταινίες, συχνά υπό την εποπτεία του ίδιου, με γνωστότερο όλων το Hellraiser. Χρόνια, λοιπόν, μετά την αποτυχημένη, κατά την προσωπική άποψή μου, μεταφορά του "Night Breed" (Η γενιά της Νύχτας) στις οθόνες των υπολογιστών, ο Clive Barker, ο άρχοντας της οφθαλμαπάτης, του παραδόξου και των ανεξιχνίαστων λαβυρίνθων του ανθρώπινου εγκεφάλου, επανασυνέδεσε το όνομά του με το χώρο των υπολογιστών. Χμμ!! Για να δούμε, είπα στο Νίκο και έκανα κλικ στο σχετικό κουμπί.

Περιττό να σας πω ότι στο σπίτι μου συνήθως έχω απόλυτο σκοτάδι, ενώ ο ήχος που παράγει ο υπολογιστής μου βγαίνει από ένα αυτοσχέδιο σύστημα surround. Η κατάσταση ήταν αρκετή για να μας παγώσει. Ένας-ένας οι Covenants, τα μέλη της οικογένειας του Ιερεμία που θα δούμε παρακάτω, περνούσαν από την οθόνη μου. Φυσικά, οι Covenants δεν είναι αυτό που φαίνεται και έτσι αμέσως αποκαλυπτόταν η φύση του καθενός. Ο πρώτος είναι ένας νέος που μοιάζει με Ινδιάνο και κρατά ένα περίεργο ακόντιο. Το περιστρέφει, επιτίθεται στην οθόνη και... Ο δεύτερος αρχικά μοιάζει με έναν φυσιολογικό gentleman του βικτοριανού Λονδίνου, σύντομα όμως ξεφορτώνεται το δέρμα του και πετάει εναντίον της οθόνης μας τα ξυράφια του. Η οθόνη σβήνει θυμίζοντας την αρχική σκηνή του Half-Life. Ακούω μόνο την ανάσα του Νίκου. Στην οθόνη εμφανίζεται η Lizbeth, μία χαριτωμένη ύπαρξη με τονισμένες καμπύλες, στο σώμα της οποίας όμως διαγράφονται έντονα οι μύες. Μόλις προλαβαίνω να παρατηρήσω τα αιματοβαμμένα τεράστια νύχια της, ένα πλάσμα ανάμεσα σε σκύλο και λυκάνθρωπο πηδάει δίπλα της. Σκύβει, το χαϊδεύει και του ψιθυρίζει κάτι στο αυτί. Το πλάσμα με κοιτάζει και μου επιτίθεται. Η οθόνη μαυρίζει για να εμφανιστεί η Bethany, η οποία δεν διαφέρει στις πράξεις από τα αδέλφια της. Ενώ η μουσική γίνεται πιο έντονη και η οθόνη μαυρίζει, ένα σπίρτο φωτίζει τον Ιερεμία που ανάβει την πίπα του καθισμένος σε μία πολυθρόνα.





Ο δρόμος φωτιζόταν μόνο από τις αστραπές όταν ο Χανς πλησίασε το ζαχαρένιο σπίτι.



Βλέποντας τη σκιά του σκύλου έξω από την πύλη ο Μόλντερ ήταν πια βέβαιος πως σε αυτό το μέρος γίνονταν βιολογικά πειράματα.

Με κοιτάζει, σβήνει το σπίρτο και αμέσως εμφανίζεται μία...οικογενειακή αναμνηστική φωτογραφία! Οι τερατόμορφοι συγγενείς του Ιερεμία βρίσκονται γύρω του και τον πλησιάζουν απειλητικά. Τη στιγμή που του επιτίθενται, η οθόνη μαυρίζει απότομα και μία φιλική πρόσκληση αγάπης με χαιρετά: Meet Family, Συνάντησε την Οικογένεια δηλαδή. Η μουσική μετατρέπεται σε ένα μοναδικό εκκλησιαστικό κομμάτι, εικόνες από το παιχνίδι παρελαύνουν μπροστά από τα μάτια μας και η οθόνη σβήνει και πάλι. Κοιτάζω το Νίκο που με κοιτάζει έκπληκτος. "Το θέλω" μου λέει. "Εγώ το χρειάζομαι" του απαντώ. Η οθόνη φωτίζεται. Ενα ζευγαράκι βρίσκεται στις ερειπωμένες πολεμίστρες ενός κάστρου. Ο άντρας αγκαλιάζει από τη μέση τη γυναίκα και τη φιλά με πάθος. Αυτή τον φιλά, γελάει, σηκώνει απότομα το χέρι που είχε πίσω στην πλάτη της και τη στιγμή που το κατεβάζει απότομα στο λαιμό του, καταλαβαίνουμε ότι αυτό που κρατούσε ήταν ένα νυστέρι. Ο ήχος του αίματος και η ηχώ του κοψίματος συνοδεύουν τον ειρωνικό τελευταίο τίτλο: "Κυκλοφορεί 14 Φεβρουαρίου... την ημέρα των ερωτευμένων". Εκείνο το βράδυ δεν είδαμε ταινία ή άλλα παιχνίδια. Είχαμε ήδη ξεχάσει το εκπληκτικό Alice, το Half-Life, και την ώρα που είχε περάσει. Καθίσαμε και συζητούσαμε για τα έργα του Clive Barker, την επιρροή των computer games -και δη των θρίλερ- στον παίκτη και κυρίως για το πόσο θέλαμε και οι δύο να δούμε από κοντά το The Undying.



ΦΤΙΑΧΝΕΙ ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ

Λόγω της φύσεως του παιχνιδιού (θρίλερ) θα προσπαθήσω να μην αποκαλύψω πολλά στοιχεία. Μετά την εγκατάσταση μας χαιρετά μία εισαγωγή με γραφικά από την Engine του παιχνιδιού, μόδα που έχει καθιερωθεί τελευταία με τα first person shooters. Τα γραφικά των παιχνιδιών έχουν πια φθάσει σε τέτοια επίπεδα, που είναι δυνατόν να μας εντυπωσιάζουν όσο τα αντίστοιχα μιας pre-rendered εισαγωγής. Στην περίπτωση του Undying η εισαγωγή είναι μεν εκπληκτικά ατμοσφαιρική αλλά δεν εντυπωσιάζει τόσο όσο -για παράδειγμα- αυτή του Half-Life, του παιχνιδιού που έθεσε τα standards στο πώς θα πρέπει να σχεδιάζονται τα FPSs. Οι οθόνες επιλογών του παιχνιδιού αντίθετα είναι πολύ εντυπωσιακές και συνοδεύονται από το τρο-με-ρό κομμάτι που είχε χρησιμοποιηθεί και στο διαφημιστικό του παιχνιδιού. Μία λάμψη ακολουθεί το βελάκι καθώς μετακινείται και φωτίζει τις επιλογές, ενώ οι εικόνες του background θα μπορούσαν κάλλιστα να γίνουν αφίσες για το δωμάτιό σας. Αμφιβάλω, όμως, για το αν θα τις έβαζαν στους σταθμούς του μετρό, αφού είναι με μία λέξη ανατριχιαστικές. Αυτό δεν έχει να κάνει με το θέμα τους -τοπία και χαρακτηριστικά σημεία από τον κόσμο του Undying- αλλά με τον τρόπο που είναι σχεδιασμένες, σκοτεινές, μουντές και μονόχρωμες, όπως θα ήταν η εικονογράφηση ενός βιβλίου του Λάβκραφτ. Αφού, λοιπόν, αλλάξουμε τις επιλογές κατά τα γούστα μας -αν και το παιχνίδι αναγνωρίζει τις ικανότητες του υπολογιστή μας και προσαρμόζεται ανάλογα- προχωράμε στο New Game και περιμένουμε.

Είπα πως η εισαγωγή δεν είναι εντυπωσιακή, σωστά; Εδώ, λοιπόν, έρχεται το πρώτο σοκ. Το Undying είναι βασισμένο στην engine γραφικών του Unreal Tournament, γεγονός που από μόνο του είναι θετικό. Ολα τα παιχνίδια που έχουμε δει ως σήμερα και χρησιμοποιούσαν την τεχνολογία του Unreal είχαν, αν μη τι άλλο, όμορφα γραφικά. Το Undying είναι εντελώς διαφορετική υπόθεση. Αντίο Quake III, εις το επανιδείν Aliens vs Predator... η ομάδα που έφτιαξε το Undying κατάφερε να δημιουργήσει αυτό που ο ίδιος ο Clive Barker θα έλεγε "τη δική σας προσωπική κόλαση γραφικών". Η πρώτη εικόνα που συναντά κανείς είναι αυτή της έπαυλης των Covenants. Ο παίκτης ξεκινά στον κήπο της έπαυλης και δεν αρκεί που αυτή είναι γοτθι-

Αστραπές φωτίζουν το τοπίο ενώ ο άνεμος λυσσομανά γύρω σας. Με ένα δυνατό σύστημα, είναι σίγουρο πως θα ανυσηχείτε μην... αρπάξετε κανένα κρύωμα.

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ COVENANTS...



...και των υπόλοιπων χαρακτήρων του παιχνιδιού είναι μεγάλη και περίπλοκη, όπως θα άρμοζε σε ένα καθώσπρέπει θρίλερ ή... στο επεισόδιο 1.778.129 της "Λάμψης". Λόγω του ότι πολλοί από εσάς θα αγοράσετε ή έχετε ήδη αγοράσει το παιχνίδι, μπορώ να πω μόνο τα απολύτως βασικά ώστε να μη χαλάσω τις εκπλήξεις. Η ιστορία εξελίσσεται αρκετά χρόνια πριν στην Ιρλανδία. Ο πρωταγωνιστής (Patrick Galloway), κοσμογυρισμένος και περιπετειώδης τύπος, πήρε μέρος στον πόλεμο ενάντια σε μία βάναυση φυλή με συναγωνιστή και "αφεντικό" της μονάδας του τον Jeremia Covenant. Σε κάποια στιγμή του πολέμου ο πρωταγωνιστής μας συνάντησε το στρατηγό της άλλης φυλής, έναν απόκοσμο άντρα που φρόντισε να εξαπολύσει ένα spell εναντίον του, προτού αυτός καταφέρει να τον δει καλά. Ο Ιερεμίας έσωσε το φίλο μας, ο οποίος βρέθηκε σε ένα νοσοκομείο με βαριά εγκαύματα. Χρόνια μετά, ο Ιερεμίας κάλεσε τον... Πατρίκο (οποιαδήποτε ομοιότης με πρόσωπα και καταστάσεις είναι συμπτωματική!) για να τον βοηθήσει να λύσει την κατάρα που χτύπησε την οικογένειά του. Ο πρωταγωνιστής, βλέπετε, είχε αρκετή προϋπηρεσία στο χώρο του υπερφυσικού και του απόκρυφου -αυτός ήταν και ο λόγος που πήρε μέρος στον πόλεμο στο πλευρό του Ιερεμία- και ο Ιερεμίας υποπτεύεται πως κάτι έξω από τα νερά του φυσιολογικού είναι αυτό που βαραίνει την οικογένειά του. Ολα τα αδέλφια του πέθαναν με τον έναν ή τον άλλον τρόπο, μόνο που... Μόνο που υποπτεύεται πως, ναι μεν πέθαναν, αλλά ίσως δεν έμειναν νεκρά! Είναι η πρώτη φορά μετά από χρόνια που ο πρωταγωνιστής επιστρέφει στην Ιρλανδία, αφού είχε αυτοεξοριστεί όταν κατηγορήθηκε για τη δολοφονία της αγαπημένης του.
Η ιστορία του Undying δεν έχει σημαντικές ανατροπές. Αντίθετα φροντίζει ώστε να παραθέτει τα απολύτως απαραίτητα στοιχεία στον παίκτη και να εμπλουτίζεται κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού. Το μυστικιστικό κλίμα του Undying συμβαδίζει με τα αλλόκοτα τοπία που έχουν δανειστεί τη λογική του Clive Barker, ενώ το παιχνίδι μεταφέρει τον παίκτη σε εντελώς διαφορετικά τοπία. Αποκορύφωμα, φυσικά, ο Oneiros, ο "άλλος κόσμος" για τον οποίον δεν θα πω περισσότερα. Οσο για εκείνους που πιστεύουν ότι το παιχνίδι είναι δημιούργημα του Clive Barker, εδώ θα τους απογοητεύσω: ο Clive Barker απλώς δάνεισε το όνομά του στο παιχνίδι και τη φωνή του σε έναν από τους βασικούς χαρακτήρες. Είχε φυσικά λόγο σχετικά με το ίδιο το παιχνίδι, αλλά δεν "σχεδίασε" κάτι ο ίδιος, απλώς - όπως δηλώνει και στο επίσημο site - φρόντισε να κάνει "ακόμη πιο απόκοσμα" κάποια ήδη υπάρχοντα σχέδια της ομάδας (τοπία, χαρακτήρες...) και να εμπλουτίσει την ιστορία. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι δεν είναι αντάξιο αρκετών ταινιών θρίλερ, ενώ σίγουρα θα σας τρομάξει περισσότερο από αρκετές από αυτές!
Ακόμη και τα background των μενού αποτελούν μικρά έργα τέχνης, ενώ καταφέρνουν να... σηκώνουν τις τρίχες του θεατή!

κού χαρακτήρα, έχει και έναν καιρό άστα να πάνε! Αστραπές φωτίζουν περιστασιακά το τοπίο ενώ ο άνεμος λυσσομανά γύρω σας. Με ένα δυνατό σύστημα Surround είναι σίγουρο πως θα ανησυχείτε μην...αρπάξετε κανένα κρύωμα! Ισως καταλάβατε πως τόσο τα γραφικά όσο και ο ήχος είναι υπερβολικά καλά. Ακόμη, όμως, δεν έχει εμφανιστεί τίποτα. Ενα παιχνίδι δεν είναι όλο κι όλο μία έπαυλη και κάποιες αστραπές. Προχωρώντας στα αριστερά του κήπου ο κηπουρός γυρίζει να μας μιλήσει. Το πρόσωπό του φαίνεται κουρασμένο, τα μάτια του όμως δείχνουν πως έχει ακόμη κουράγιο για δουλειά. Σκουπίζει το μέτωπό του και μας μιλά για το αφεντικό του προτού μας προτρέψει να μπούμε στο βασικό οίκημα. Ολη αυτή την ώρα ο θεατής δεν μπορεί να σηκώσει το... σαγόνι του, αφού μπροστά του βρίσκεται το πρώτο δείγμα της επόμενης έκδοσης του Unreal το οποίο ονομάζεται "skeletal animation". Αυτό σημαίνει πως όχι μόνο ο χαρακτήρας που βρίσκεται μπροστά μας είναι όσο πιο ρεαλιστικός θα μπορούσε να είναι με τις τωρινές κάρτες γραφικών, αλλά κινείται και σαν πραγματικός άνθρωπος! Τα ρούχα του τσακίζουν σε κάποια σημεία, το πρόσωπό του αλλάζει εκφράσεις, όταν λέει κάτι που αυτός θεωρεί έξυπνο σηκώνει το ένα φρύδι (!)... Μιλάμε για ΤΗ λεπτομέρεια! Προσωπικά δεν είχα ξαναδεί κάτι τέτοιο και θεωρούσα τα γραφικά του Quake III και του System Shock II τα καλύτερα παραδείγματα 3D γραφικών της εποχής μας!

Μπαίνοντας στην έπαυλη, μία υπηρέτρια



Και να φανταστείτε πως το σπίτι οι Covenants το πήραν με 48 κουπόνια από γνωστή σκανδαλοθηρική εφημερίδα. Του Κράτσα έχει και ελικοδρόμιο.

μας οδηγεί στο δωμάτιο του Jeremia. Ο παίκτης δεν κάνει τίποτα, αφού η διαδρομή είναι ένα cutscene, ένα travelling μέσα από κάποιους χώρους της έπαυλης. Ψηφιδωτά κοσμούν τα παράθυρα, ο φωτισμός είναι σχεδόν ανύπαρκτος και τα πάντα μοιάζουν πραγματικά. Το πρώτο μειονέκτημα του παιχνιδιού γίνεται εμφανές: για να δοθεί λεπτομέρεια σε κάποια στοιχεία της κίνησης της υπηρέτριας έχουν "φαγωθεί" άλλα από συγκεκριμένες κινήσεις της. Για να το πω απλά, όταν "κάνει μεταβολή" η κίνηση είναι απότομη. Πολλά θέλω όμως, έτσι; Η αλήθεια είναι ότι πρέπει να αναφέρω μερικά -ελάχιστα- μειονεκτήματα γιατί αλλιώς θα έπρεπε να δώσω στο παιχνίδι 100% και ο Κράτσας θα με σκότωνε! Μετά τη συνάντηση με τον Ιερεμία ένα κομμάτι της υπόθεσης μας έχει αποκαλυφθεί. Είναι μικρό, όμως, και η συζήτηση διακόπτεται από ένα απόκοσμο ουρλιαχτό...

MEET THE HOWLERS



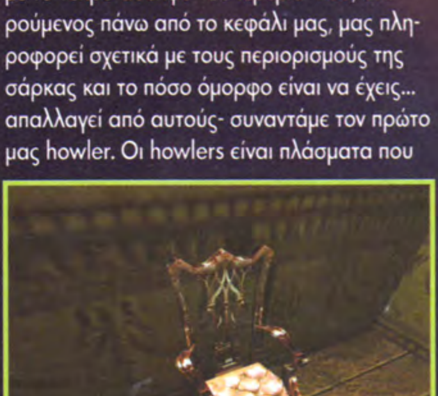
Δεν ανέφερα κάποια γεγονότα πιο πριν γιατί πιστεύω ότι ταιριάζουν περισσότερο εδώ. Οταν η υπηρέτρια αφήνει τον παίκτη κοντά στο δωμάτιο του Ιερεμία αυτός δεν πηγαίνει μόνος του εκεί, αλλά πρέπει να τον οδηγήσουμε εμείς. Κάπου στα μέσα της -μικρής- διαδρομής ο παίκτης παγώνει και μπροστά του εμφανίζεται ένας εκ των αδελφών του Ιερεμία. Κοιτάζει τον παίκτη και εξαφανίζεται. Η οθόνη σκοτεινιάζει και όταν φωτίζεται στο βάθος εμφανίζεται το σατανικό alter ego του να παίζει με κάποια ξυράφια. Η οθόνη σκοτεινιάζει πάλι και όταν επανέρχεται το φως ο αγαπητός αδελφούλης του Ιερεμία βρίσκεται σε απόσταση αναπνοής και πετάει




Η "έκτη αίσθηση" του πρωταγωνιστή τον βοήθησε να καταλάβει πως σε αυτό το σπίτι μαζί με το σακάκι σου κρεμούσαν και εσένα. Καιρός να την... κάνουμε!

ένα ξυράφι καταπάνω μας. Απώλεια ενέργειας; Μηδέν. Είναι ένα από τα οράματα που βλέπει ο Partik Galloway (ο πρωταγωνιστής)! Το προηγούμενο το έχει ήδη δει πριν μπει στην έπαυλη και δεν είναι άλλο από έναν κρεμασμένο άνθρωπο σε ένα από τα φωτιστικά της αυλής! Η έξυπνη χρήση του φωτισμού και των απότομων σκηνών καταφέρνει να κρατάει τον παίκτη σε συνεχόμενη αγωνία, ενώ σε αυτό συνεισφέρει σημαντικά και ο ήχος του παιχνιδιού.

Μετά τη συζήτηση με τον Ιερεμία βγαίνουμε από το δωμάτιο και προχωράμε μέσα στο σπίτι. Αρχικά το Undying μάς περιορίζει αρκετά, ώστε να ξέρουμε πού ακριβώς πρέπει να πάμε. Πόρτες ανοίγουν μόνες τους με ανατριχιαστικά τριξίματα, ενώ οι περισσότερες είναι κλειδωμένες. Επειτα από μία συνάντηση με το νεκρό αδελφό του Ιερεμία -που, αιωρούμενος πάνω από το κεφάλι μας, μας πληροφορεί σχετικά με τους περιορισμούς της σάρκας και το πόσο όμορφο είναι να έχεις... απαλλαγεί από αυτούς- συναντάμε τον πρώτο μας howler. Οι howlers είναι πλάσματα που



Ω, τι όμορφη, ρεαλιστική και υπέροχη καρέκλα! Ισως να μην είναι η πιο ενδιαφέρουσα εικόνα που έχετε δει, δείχνει όμως ξεκάθαρα την ποιότητα των γραφικών του παιχνιδιού.

θα μπορούσα να παρομοιάσω μόνο με τους λυκανθρώπους που βλέπουμε στον κινηματογράφο. Σκυλόμορφα πλάσματα, που όταν βρεθούν κοντά στον πρωταγωνιστή, σηκώνονται στα πίσω πόδια για να τον χτυπήσουν. Το κακό με αυτά είναι πως είναι εκνευριστικά γρήγορα και έτσι αρχικά είναι δύσκολο να τα σημαδέψει κανείς. Είναι σχεδόν αδύνατο να πετύχεις έναν howler όταν τρέχει καταπάνω σου. Ευτυχώς, όταν πλέον βρίσκεται κοντά, καθυστερεί για ένα δευτερόλεπτο να σηκωθεί και να επιτεθεί και τότε μπορεί κανείς να τον πυροβολήσει και να τον ξεφορτωθεί. Οι περισσότεροι howlers με μία σφαίρα είναι παρελθόν, οπότε δεν αποτελούν και τόσο δύσκολους αντιπάλους. Το παιχνίδι, όμως, έχει μία ρεαλιστική ιδιομορφία: κάθε φορά που ο χαρακτήρας μας δέχεται ένα χτύπημα, η οθόνη γυρίζει προς άλλη κατεύθυνση, ακριβώς όπως θα γυρίζαμε και εμείς το κεφάλι αν κάποιος μας είχε... κοπανήσει με ένα ρόπαλο. Αποτέλεσμα αυτού είναι πως αν κάνουν επίθεση ταυτόχρονα δυο τρεις howlers και ο ένας καταφέρει να μας χτυπήσει, τότε μέχρι να προσανατολιστούμε βρισκόμαστε στο έλεος των άλλων δύο. Α, σας ανέφερα ότι οι howlers σχεδόν ποτέ δεν κυκλοφορούν μόνοι;

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Ο πρωταγωνιστής ξεκινά το παιχνίδι με δύο spells και δύο όπλα. Τα όπλα είναι ένα απλό εξάσφαιρο πιστόλι, μία πέτρα που απωθεί τους εχθρούς και τα spells, ένα ξόρκι που μας επιτρέπει να βλέπουμε στο σκοτάδι και ένα όπλο που εκτοξεύει εκτόπλασμα προς τους αντιπάλους. Σε αυτό το παιχνίδι, βέβαια, δεν είναι τα πάντα όπως φαίνονται. Το spell που φωτίζει την οθόνη ουσιαστικά έχει άλλη βασική χρήση: επιτρέπει στον παίκτη να βλέπει τη δεύτερη φύση των πραγμάτων. Αν κάνετε cast το Scrye μπροστά από έναν πίνακα της οικογένειας των Covenants, θα δείτε την άλλη μορφή αυτών που απεικονίζονται. Σε κάποιες περιοχές ακούγεται μία απόκοσμη φωνή να λέει "Look closer" ("κοίτα πιο προσεκτικά"). Αν σε αυτές γίνει cast το ίδιο spell, τότε εμφανίζονται μερικά φαντάσματα -άνθρωποι που έζησαν σε αυτήν την περιοχή χρόνια πριν. Αυτό, όπως καταλαβαίνετε, έχει μεγάλη σημασία για τους γρίφους του παιχνιδιού. Αλλη παρενέργεια του spell είναι ότι επιτρέπει στον πρωταγωνιστή να δει την αύρα που περικυκλώνει κάθε πλάσμα. Σε μία συγκεκριμένη φάση του παι-





Η συνάντηση με τον Ιερεμία θα διακοπτόταν πιο σύντομα από ό,τι θα περίμενε κάποιος.



Ο Patrick δεν περίμενε ποτέ ότι θα έφευγε από το ψαροχώρι που μεγάλωσε για να γίνει τρανός πρωταγωνιστής.

χνιδιού δύο howlers μου επιτέθηκαν πρακτικά από το πουθενά. Κάνοντας load το προηγούμενο save και με ένα cast του Scrye στην περιοχή που μου επιτέθηκαν, δύο αύρες με σχήμα λυκανθρώπου φάνηκαν να κρέμονται ανάποδα από το ταβάνι περιμένοντας να περάσω από κάτω για να επιτεθούν! Φυσικά, τη δεύτερη φορά δεν πρόλαβαν! Παράλληλα με το Scrye χρησιμοποιείται η πέτρα που έχει ο Patrick. Σε σημεία στα οποία συμβαίνει κάτι υπερφυσικό (τα φαντάσματα που προανέφερα) η πέτρα βγάζει μία παράξενη λάμψη δείχνοντας πώς πρέπει να χρησιμοποιηθεί το ξόρκι. Βέβαια, λόγω της χρησιμότητάς του ο παίκτης καταλήγει να παίζει όλο σχεδόν το παιχνίδι έχοντας κάνει cast το Scrye. Αλλιώς, ποτέ δεν ξέρεις τι -και από πού- θα πεταχτεί και είναι πιθανόν να πάθεις ανακοπή!

Κατά την πορεία του παιχνιδιού βρίσκουμε διάφορους παπύρους. Η ανάγνωσή τους προσθέτει spells στο ρεπερτόριο του πρωταγωνιστή, ανάμεσα στα οποία ξεχωρίζει η επίκληση πλασμάτων, με την οποία μπορούμε να αναστήσουμε ένα πλάσμα που μόλις σκοτώσαμε. Για μικρό χρονικό διάστημα το πλάσμα θα μας ακολουθεί και θα πολεμά στο πλευρό μας. Μερικά πλάσματα όμως δεν "αντέχουν" την ανάσταση και τρελαίνονται, με αποτέλεσμα να πρέπει να τα σκοτώσουμε για άλλη μία φορά, πριν αυτά σκοτώσουν εμάς. Εκτός από τα spells, υπάρχουν και αρκετά όπλα, όπως ένα κινέζικο κανόνι με σχήμα δράκου που εξαπολύει μπάλες πάγου στους αντιπάλους, μία κοντόκανη καραμπίνα -πώς θα μπορούσε να λείπει από ένα first person shooter!- και το εκπληκτικό Scyhe of the Celts. Παράλληλα, διάφορα αντικείμενα προστίθενται στο inventory του Patrick. Ετσι, θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα κλασικά medikits με τα οποία ο χαρακτήρας μας αναπληρώνει την ενέργειά του, κάποια spells και mana boosters τα οποία αυξάνουν τη διάρκεια και απόδοση των spells του πρωταγωνιστή, καθώς και αρκετό... δυναμίτη!



ΔΡΑΣΗ - ΕΝΤΑΣΗ - ΑΓΩΝΙΑ

Ηδη περιέγραψα τη σκηνή με τα δύο howlers που κρέμονται ανάποδα από το ταβάνι. Αυτό είναι ένα απλό δείγμα του τι συναντά κανείς στον κόσμο του Undying. Υπάρχουν αρκετές ακόμη αξιομνημόνευτες καταστάσεις. Μία από αυτές είναι η πρώτη face-to-face συνάντηση με τη Lizbeth στην κουζίνα του σπιτιού. Ενώ προχωράμε μέσα από σκοτεινούς διαδρόμους και φθάνουμε στην κουζίνα που φωτίζεται μόνο από ένα τζάκι και τη φωτιά του φούρνου, συναντάμε τη μαγείρισσα που μας πληροφορεί πως μπορούμε να ανοίξουμε μία πόρτα με συγκεκριμένο κλειδί. Καθώς επιστρέφουμε προς τα πίσω και είμαστε σίγουροι για το τι θα συναντήσουμε -στο κάτω-κάτω μόλις είχαμε περάσει από όλα αυτά τα σημεία-, εμφανίζεται η Lizbeth και προστάζει τρία howlers να μας επιτεθούν! Η στιγμή σε κάνει να τινάζεσαι από την καρέκλα σου, γιατί απλά, όχι μόνο έχεις περάσει από αυτό το σημείο και δεν έχεις συναντήσει αντίπαλο, αλλά και διότι το σημείο είναι αρκετά πιο φωτεινό από άλλα. Ο παίκτης περιμένει να συναντήσει αντίπαλο όταν τα πάντα είναι σκοτεινά, όπως ορίζει ένα κλασικό κλισέ των θρίλερ. Οχι, όμως εδώ. Οι σχεδιαστές του Undying ήξεραν τι θα περιμέναμε και φρόντισαν να μας... αιφνιδιάσουν!

Αργότερα βρισκόμαστε σε ένα μοναστήρι. Οταν εκπληρωθούν κάποια sub-quest του παιχνιδιού, κοιτώντας μέσα σε μία λίμνη έξω από το ερειπωμένο μοναστήρι βλέπουμε μία αντανάκλασή του στην οποία κάτι δεν φαίνεται σωστό. Το μοναστήρι δεν είναι γκρεμισμένο και ο ουρανός είναι σκοτεινός. Πηδώντας μέσα στη λίμνη μεταφερόμαστε στο μοναστήρι, χρόνια πριν, όταν ακόμη δεν είχε καταστραφεί και οι μοναχοί ήταν ζωντανοί. Η ιδέα



Το μόνο οικογενειακό σχέδιο που η φτωχή πλην τίμια οικογένεια των Covenants αξιώθηκε να αποκτήσει. Θα το βλέπετε συχνά.



Here doggy-doggy! Ελα, έλα Φλοξ! Θες να παίξουμε με το κόκκαλό σου; Τι πάει να πει πως προτιμάς τα δικά μου;

θα μπορούσε να έχει εκτελεστεί άσχημα και να παίζαμε δύο φορές την ίδια πίστα, αντίθετα όμως είναι περίεργα όμορφη αίσθηση να κινείσαι σε έναν "ζωντανό" χώρο τον οποίο πριν είχες δει κατεστραμμένο. Αν οι μοναχοί δεν επιτίθονταν τόσο αποτελεσματικά, θα νόμιζε κανείς ότι βλέπει ιστορικό ντοκιμαντέρ! Στο τέλος αυτής της πίστας ο παίκτης αποκτά το μοναδικό Scythe of the Celts κατόπιν μιας εκπληκτικής σκηνής, την οποία όμως θα αποφύγω να σας περιγράψω γιατί θα σας χαλάσω το παιχνίδι. Θα αναφέρω μόνο ένα γεγονός. Εκεί κάνει την εμφάνισή του ένας spellcaster μοναχός. Οταν το βασικό spell του πετύχει τον πρωταγωνιστή αυτός ζαλίζεται. Εντάξει, θα μου πείτε, το έχουμε ξαναδεί. Και όμως, όχι. Η οθόνη αρχίζει να γυρίζει σιγά σιγά σαν να μην μπορούσαμε να κρατήσουμε το κεφάλι μας όρθιο, ενώ τα πάντα θολώνουν και μεγεθύνονται. Προσωπικά με έκανε να "νιώσω" το spell, γεγονός στο οποίο ίσως συνέβαλε το ότι μεγεθύνεται και αλλοιώνεται ακόμη και το... στόχαστρο στο κέντρο της οθόνης!

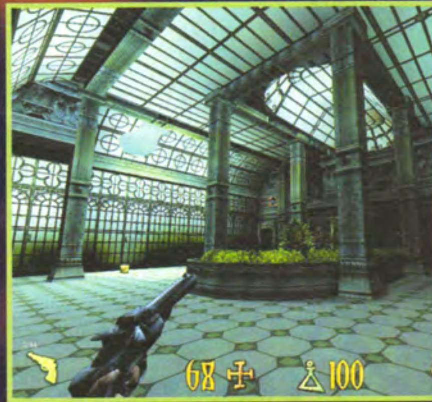


Shake it, baby, shake it... Και μετά με μια γρήγορη κίνηση μου έφαγε το κεφάλι...

THE SOUND OF SILENCE

Ο,τι και να πω για τον ήχο του παιχνιδιού θα είναι λίγο. Οι χώροι στους οποίους κινείται ο πρωταγωνιστής διαφοροποιούνται ηχητικά, ανάλογα με τα υλικά από τα οποία είναι δομημένοι. Βλέπετε, δεν αλλάζει μόνο ο ήχος των βημάτων του πρωταγωνιστή ανάλογα με την επιφάνεια στην οποία πατά, αλλάζει και ο ήχος των αντιπάλων ανάλογα με το πού βρίσκεστε! Σε σημεία με ομίχλη ο ήχος ακούγεται ελαφρώς πιο απόμακρος, ενώ μέσα σε ένα κλειστοφοβικό μαυσωλείο οι κραυγές των howlers ανακλώνται στα μάρμαρα των τοίχων. Οταν βρισκόμαστε σε ένα νησί ο άνεμος που το δέρνει από όλες τις πλευρές εμποδίζει τις κραυγές των howlers, οι οποίες όμως ακούγονται καλύτερα όταν πλησιάζουμε σε ένα οίκημα και ο άνεμος "κόβεται" λίγο. Ταυτόχρονα, στο ίδιο σημείο, όταν πλησιάζουμε τη θάλασσα, ο ήχος του αέρα συνδυάζεται με αυτόν των άγριων κυμάτων που σκάνε στα βράχια κάτω από τα πόδια μας. Αρκετά αργότερα στο παιχνίδι, όταν ο παίκτης βρίσκεται σε κατακόμβες γεμάτες με αντιπάλους, ο ήχος βημάτων που τρέχουν και της κοφτής ανάσας που πλησιάζει πίσω και στα αριστερά μας ξεχωρίζει χαρακτηριστικά από αυτόν που θα έκανε η Λάσι φέρνοντάς μας πίσω το μπαλάκι που της είχαμε πετάξει. Ω ναι, ο ήχος του Undying είναι μοναδικός.

Πέρα όμως από όλα τα όμορφα εφέ που ακούγονται στον κόσμο του παιχνιδιού, κυριαρχεί μία περίεργη ησυχία. Οπως σε κάθε θρίλερ που σέβεται τον εαυτό του, έτσι και το Undying χαρακτηρίζεται από μία ησυχία που δεν είναι ησυχία. Μικροί ανεπαίσθητοι θόρυβοι ακούγονται σε κάθε τοποθεσία σπάζοντας τη σιωπή, μα δεν κάνουν εντύπωση στον παίκτη. Στο υποσυνείδητό του, όμως, καταφέρνουν σε συνδυασμό με την κατάσταση και τα γραφικά να δημιουργούν μία συγκεκριμένη εικόνα. Ο ήχος του ξεσκονίσματος στο δωμάτιο της Lizbeth, η καμαριέρα που κινείται από τον έναν χώρο στον άλλον και ο σωστός φωτισμός πείθουν ότι όλα είναι εντάξει, αφού ό,τι βλέπουμε και ακούμε θα μπορούσαμε να το δούμε και να το ακούσουμε και στο ίδιο μας το σπίτι. Αυτά, βέβαια, δεν χαρακτηρίζονται από το μυαλό μας ως "ήχοι" αλλά ως σιωπή. Δεν υπάρχει μουσική. Δεν ακούγεται κάποιος να μιλά συνεχώς... Υπάρχουν, για να το θέσω όπως πρέπει, οι "πραγματικοί" ήχοι του περιβάλλοντος στο οποίο βρισκόμαστε. Στο νησί ακούγονται αέρας και κύματα, στις κατακόμβες ακούγεται νερό που στάζει από κάπου μακριά, στο μοναστήρι απόμακρες ψαλμωδίες, ο ήχος των κεριών που τρεμοπαίζουν και περιστασιακά η φωνή ενός μοναχού που προσεύχεται μέσα από το δωμάτιό του. Ο κόσμος του Undying πρακτικά ζωντανεύει χάρη στο μοναδικό ήχο του.



Ο σταθμός του μετρό μετά τις 11:00 ήταν έρημος και σκοτεινός... Η φιλιππινέζικη μαφία παραμόνευε...

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το Undying είναι ένα εκπληκτικό παιχνίδι, ίσως το καλύτερο της χρονιάς (επιφυλάσσομαι γιατί δεν έχω δει ακόμα το Black & White του Molyneux). Συνδυάζει μία καλή ιστορία που ξεπερνά αυτές πολλών "Adventures τρόμου" και ξεφεύγει από τα στενά όρια των παιχνιδιών δράσης. Τολμώ να πω πως ακόμη και οι φανατικοί adventure gamers θα συμπαθήσουν το Undying, ειδικά λόγω των αρκετά καλών (οπτικών) γρίφων που έχει σε ορισμένα σημεία του. Αν σας συνιστώ να το αγοράσετε; Ναι, αν δεν απεχθάνεστε τα action games και συγκεκριμένα τα first person shooters - γιατί ουσιαστικά τέτοιο είναι το Undying- και επίσης ναι, αν δεν φοβάστε να δείτε ένα πραγματικά καλό θρίλερ. Αν όμως είστε από αυτούς που σε μία ταινία τρόμου περιστασιακά κοιτάζουν αλλού, τότε αποφύγετέ το. Δεν θα σας δώσει ευκαιρία να αποστρέψετε το βλέμμα σας!

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	99
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	83
ΣΕΝΑΡΙΟ	89
ΑΝΤΟΧΗ	85

97



Ενα μοναδικό παιχνίδι που με... λύπη μου τελείωσα. Θα ήταν ωραία αν κρατούσε περισσότερο, χωρίς αυτό να σημαίνει πως είναι σύντομο. Με δυο λόγια: Τρομακτικά μαγικό!

STAR WARS EPISODE I BATTLE FOR NABOO

Πέρασαν κιόλας δύο χρόνια από την πρεμιέρα του πρώτου επεισοδίου του "Πόλεμος των Αστρων" στην Αμερική και η LucasArts παρουσιάζει τον τρίτο τίτλο για PC που στηρίζεται στη μυθολογία της ταινίας. Το Battle For Naboo είναι γεγονός. Μετά τα αρκετά επιτυχημένα Episode I: The Phantom Menace και Racer, που είχαν κυκλοφορήσει ταυτόχρονα με την ταινία, ο πήχης των απαιτήσεων έχει ανέβει πολύ για τη μεγάλη εταιρεία και το νέο παιχνίδι της φαίνεται ότι -δυστυχώς- δεν καταφέρνει να τον ξεπεράσει.

του Παναγιώτη "iCoNolatris" Λιβιτσάνου
panli@otenet.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



ΕΤΑΙΡΕΙΑ
FACTOR 5/ LUCASARTS ENTERTAIMENT COMPANY

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Win 95, 98, 2000, ME, Pentium II 233MHz, 64MB RAM, 4x CD-ROM, 8 MB PCI 3D επιταχυντής, 16bit sound card, 0MB hard disk drive



Αν κάποιοι είχαν κατηγορήσει τα δύο προηγούμενα Star Wars games της LucasArts για την απλοϊκότητά τους, το "κονσολοειδές" gameplay και το μικρό βάθος τους, φανταστείτε τι θα σκέφτονταν αν μάθαιναν ότι το Battle For Naboo είναι μία καθαρόαιμη μεταφορά από κονσόλα σε PC. Πριν από περίπου 3 χρόνια η LucasArts είχε κυκλοφορήσει για την αγορά των PC gamers το Rogue Squadron, ένα action παιχνίδι όπου μπορούσατε να οδηγήσετε τα οχήματα από τη δεύτερη τριλογία και το οποίο είχε σχεδιαστεί αρχικά για την παιχνιδομηχανή της Nintendo. Τότε, τα εκπληκτικά τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού σε συνδυασμό με την προσεγμένη μεταφορά του από την κονσόλα είχαν δημιουργήσει θετικές εντυπώσεις. Τώρα, η LucasArts χρησιμοποιεί την ίδια ακριβώς συνταγή με τον τίτλο του '98 στο BFN.

"IN A GALAXY FAR, FAR AWAY..."

Η υπόθεση του παιχνιδιού ακολουθεί τη βασική πλοκή του "Επεισόδιο Πρώτο: Η Αόρατη Απειλή". Η αδίστακτη Trade Federation (Ομοσπονδία Εμπορίου) έχει πάρει με κακό μάτι τις αμφισβητήσεις για φορολόγηση του διαγαλαξιακού εμπορίου και υπό τις διαταγές ενός μυστηριώδους Sith Lord, εξαπολύει επίθεση στον πλανήτη Naboo με σκοπό να τον κατακτήσει. Κάπου εδώ εισέρχεστε κι εσείς στη δράση ως Gavyn Sykes και με τη βοήθεια της βασιλικής φρουράς αναλαμβάνετε το δύσκολο έργο να αποκρούσετε τη στρατιωτική μηχανή της Trade Federation και να σώσετε τον πλανήτη. Στη διάρκεια του παιχνιδιού θα συναντήσετε διάφορα άτομα, από ληστές μέχρι στρατηγούς, που θα σας βοηθήσουν ή θα προσπαθήσουν να σας εμποδίσουν, ενώ δεν θα λείψουν προδοσίες και έριδες. Σημαντικό σημείο της εξέλιξης της ιστορίας είναι η συνάντηση με βασικά πρόσωπα της ταινίας, όπως ο Captain Panaka και η πριγκίπισσα Amidala, οι οποίοι μόλις έχουν επιστρέψει από τον πλανήτη Coruscant (αν θυμάστε από

το φιλμ). Σε γενικές γραμμές το σενάριο είναι τυπικό και η εξέλιξη της υπόθεσης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού γίνεται για να προωθηθεί στοιχειωδώς η δράση. Το μοναδικό ενδιαφέρον εύρημα των σχεδιαστών του παιχνιδιού είναι η δυνατότητα που δίνουν στους φανατικούς του Episode 1 να δουν την πορεία της μάχης στο Naboo προτού καταφτάσει η πριγκίπισσα Amidala και ο Qui-Gon Jin με το μαθητευόμενό του. Πρόκειται για ένα κομμάτι που δεν είχε αποκαλυφθεί στην ταινία. Βέβαια, αν αυτή είναι η επίσημη -κατά Lucas- εκδοχή ή βγήκε από το μυαλό των προγραμματιστών της Factor 5, είναι ένα άλλο θέμα.

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ - ΓΡΑΦΙΚΑ

Το μενού και γενικά η όλη παρουσίαση του παιχνιδιού αποτελεί μία μικρή παραλλαγή αυτής του Rogue Squadron. Αρνητική εντύπωση προκαλεί τόσο η έλλειψη επιλογών για τα γραφικά (εκτός από την ανάλυση) όσο και ο τρόπος πληκτρολόγησης των λέξεων που είναι καθαρή μεταφορά από την κονσόλα της Nintendo. Κατά τα λοιπά, το μενού είναι λειτουργικό και γρήγορο, χωρίς να προβληματίζει με πολλές λεπτομέρειες. Σε ό,τι αφορά τα γραφικά, το παιχνίδι υποστηρίζει διάφορες αναλύσεις και βάθη χρωμάτων, από 640x480 στα 16bit μέχρι 1.280x1.024 στα 32bit, με αποτέλεσμα να τρέχει ικανοποιητικά ακόμα και σε παλαιότερους υπολογιστές. Σε αυτό συμβάλλει και η μηχανή γραφικών της Factor 5, που είναι σχεδόν η ίδια που είχε χρησιμοποιηθεί για το Rogue Squadron. Ο φωτισμός, οι σκιάσεις, τα οπτικά εφέ και τα μοντέλα των οχημάτων είναι μέτρια, ενώ καλή εντύπωση προξενεί ο κυματισμός του νερού σε μερικές αποστολές, καθώς και η πειστική κίνηση των οχημάτων. Στον εικαστικό τομέα το παιχνίδι παρουσιάζει δύο όψεις. Σε μερικές σκηνές, ειδικά στις αποστολές όπου βρίσκεστε σε σχετικό ύψος, τα γραφικά δείχνουν όμορφα, αλλά σε άλλες, όπως αυτές όπου κινείστε σε λιβάδια ή μέσα στην πόλη, φαίνονται προχειροφτιαγμένα, άτσαλα και επίπεδα. Επίσης, οι κακοσχεδιασμένοι πιλότοι των οχημάτων που θυμίζουν χάρτινες φιγούρες, όπως και ο σχεδιασμός των υπόλοιπων χαρακτήρων που μοιάζουν με κλώνους μάς γυρνούν αρκετά χρόνια πίσω. Ισως τα γραφικά αυτά να φτάνουν στα όρια το Nintendo 64 και πριν από 3 χρόνια να ήταν πολύ καλά για ένα PC game, αλλά εν έτει 2001, σε ένα καινούριο παιχνίδι, δεν μπορούμε να πούμε πως ξεφεύγουν από τη μετριότητα.

ΗΧΟΣ

Τα παιχνίδια που βασίζονταν στον "Πόλεμο των Αστρων" ανέκαθεν έδιναν ιδιαίτερη βαρύτητα στον ήχο, καθώς το επιτυχές



Αν παρατηρήσετε εδώ θα διακρίνετε το "χάρτινο" πιλότο του Flash Speeder!



Πού να είναι η καλύτερη επιλογή για τους επίγειους στόχους;

ιστορικό της τετραλογίας του George Lucas και στον τομέα αυτό (4 Oscar) δεν επέτρεπε εκπτώσεις στην ποιότητά του. Το BFN καταφέρνει γενικά να διατηρήσει την παράδοση αυτή, χωρίς όμως να αποφύγει κάποιες "ατασθαλίες", ορατή συνέπεια της πρόχειρης μεταφοράς του από την κονσόλα στο PC. Πρώτο αρνητικό, "ηχηρό" σημείο είναι ότι η εκπληκτική, επική μουσική του John Williams έχει μεταφερθεί χωρίς καμιά επεξεργασία σε format MIDI (από το N64). Αυτό έχει ως αποτέλεσμα η μουσική να χάνει μεγάλο μέρος της δυναμικής της και να αδυνατεί να προκαλέσει την ανάταση που είναι αναγκαία σε στιγμές μάχης. Επίσης, τα κομμάτια που προστέθηκαν από το συνθέτη της Factor 5 είναι αδιάφορα και εντείνουν το πρόβλημα στον τομέα αυτό. Από την άλλη, τα ηχητικά εφέ και ο υπόλοιπος ηχητικός σχεδιασμός είναι πολύ καλός και σε πολλές περιπτώσεις πρωτότυπος, αφού ας μην ξεχνάμε ότι οι ήχοι από τα νέα οχήματα που εισήγαγε το "Episode 1"

ΤΙ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΣΤΟ ΕΠΕΙΣΟΔΙΟ 2;

Σε όσους αγωνιούν για το επερχόμενο επεισόδιο της εξαλογίας του Πολέμου των Αστρων, πρώτα από όλα να θυμίσουμε ότι η πρεμιέρα στις ΗΠΑ θα γίνει στις 16 Απριλίου 2002, οπότε θα πρέπει να περιμένουν αρκετά ακόμα. Βέβαια, κάποιοι υποστηρίζουν ότι αυτό που αξίζει περισσότερο είναι η προσμονή παρά η ίδια η ταινία. Ετσι, για να την τονώσουμε λίγο, δημοσιεύουμε μερικές "σίγουρες" πληροφορίες που κυκλοφορούν στο Internet σχετικά με αυτήν. ΠΡΟΣΟΧΗ, ακολουθούν μεγάλα "spoilers" (αποκαλύψεις)!

- **Θα επιστρέψουν πολλά πρόσωπα από το πρώτο επεισόδιο, όπως η πριγκίπισσα Amidala, ο Anakin, ο Obi Wan, ο γερουσιαστής Palpatine(δηλαδή ο Darth Sidious), ο Mance Windu, ο Yoda και ο... Jar Jar Binks (για λίγο).**
- **Το σενάριο εκτυλίσσεται 10 χρόνια μετά το Episode 1: The Phantom Menace.**
- **Θα μάθουμε για τους περίφημους Clone Wars, που είχαν αναφερθεί από το γέρο Obi Wan στο Επεισόδιο 4: A New Hope.**
- **Το στήσιμο και η πλοκή της ταινίας θα είναι πολύ πιο σκοτεινά από το Episode 1(εύγε!).**
- **Ο Anakin γυρίζει στο Tatooine και συναντάει τη Shmi.**
- **Επιστροφή στους πλανήτες Coruscant, Naboo και Tatooine, καθώς και εμφάνιση δύο νέων.**
- **Μαθαίνουμε για τον Boba Fett προτού γίνει κυνηγός επικηρυγμένων, όπως τον γνωρίσαμε στο Επεισόδιο 5: The Empire Strikes Back.**
- **Θα δούμε πώς ο Anakin προσελκύεται από τη σκοτεινή πλευρά της Δύναμης.**
- **Τα σκάφη Naboo Fighter και Trade Federation Control Ship θα επιστρέψουν στο δεύτερο επεισόδιο, όπως και τα ρομπότ Battle Droids και Droideka.**
- **Κατά κάποιον τρόπο θα εξηγηθεί ο λόγος της απόσυρσης των ρομπότ μάχης και της αντικατάστασής τους από τους γνωστούς μας Stormtroopers.**





ΤΑ ΟΧΗΜΑΤΑ ΤΟΥ BATTLE FOR NABOO



FLASH SPEEDER

Γρήγορο και ευέλικτο όχημα, με μέτρια πανοπλία και δύναμη πυρός.



HEAVY STAP

Το μειονέκτημα της χαμηλής θωράκισης και της δύναμης πυρός μετριάζεται από τη μεγάλη ταχύτητά του.



POLICE CRUISER

Οχημα χαμηλών επιδόσεων αλλά αξιόπιστο.



TRADE FEDERATION GUNBOAT

Γρήγορο και δυνατό όχημα που σχεδιάστηκε για τις λίμνες του Naboo. Εχει όλα τα καλά, αλλά χωλαίνει στο χειρισμό...



NABOO STARFIGHTER

Η αιχμή του δόρατος της Nabooικής τεχνολογίας. Εξοπλισμένο με deflector shields και ιδιαίτερα γρήγορο, είναι σίγουρα το καλύτερο σκάφος.



GIAN SPEEDER

Καλά θωρακισμένο όχημα, αργό, με δυνατά πυρά και ενοχλητικό χειρισμό.



NABOO BOMBER

Η "Βαριά" εκδοχή του Starfighter είναι ένα αργό σκάφος, με υψηλό armor και οπλισμένο με βόμβες, αλλά είναι δύστροπο στις αερομαχίες.



Αν βαρεθείτε τον αέρα, μπορείτε να ρίξετε μια βουτιά!



Μία ιδέα από τα γραφικά του game.

δεν έχουν "ακουστεί" πολύ ακόμα. Είναι χαρακτηριστικό πως κάθε όχημα παράγει τους δικούς του θορύβους. Για παράδειγμα, τα AATs προκαλούν έναν χαμηλό, ύπουλο ήχο, ενώ τα ιπτάμενα Droid Starfighters ηχούν κάπως σαν τα γνωστά TIE Bombers από τη δεύτερη τριλογία.

Επιπλέον, οι ήχοι από τις βολές των όπλων και των εκρήξεων, χωρίς να είναι κάτι συγκλονιστικό, δημιουργούν μία εντυπωσιακή ατμόσφαιρα μάχης (κρίμα που η μουσική δεν βοηθάει). Ενδιαφέρον στοιχείο, δε, της προσοχής που έχει δοθεί στο συγκεκριμένο τομέα είναι ότι σε μοναχικές πίστες, όπως η "Neimodian Plunder", οι ήχοι από τα ζώα του βάλτου και ο παφλασμός του νερού δημιουργούν μία ιδιαίτερα υποβλητική ατμόσφαιρα. Σε ό,τι αφορά τις ομιλίες, η ερμηνεία είναι αρκετά καλή στις περισσότερες περιπτώσεις. Εδώ μας τα χάλασε λίγο η φωνή του Captain Panaka και της πριγκίπισσας Amidala, που ουδεμία σχέση είχε με αυτήν της Natalie Portman. Επίσης, τα σχόλια που κάνουν οι συμπολεμιστές του Gavyn Sykes στη διάρκεια της μάχης είναι πολλές φορές άστοχα, με άμεσο αντίκτυπο στο ρεαλισμό του παιχνιδιού. Κάποια στιγμή, για παράδειγμα, ο Captain Kael, βασικό πρόσωπο της πλοκής, ακούγεται να λέει πως είναι μια χαρά και αμέσως μετά εμφανίζεται ανακοίνωση ότι σκοτώθηκε και το παιχνίδι έληξε!

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΔΡΑΣΗ

Από την αρχή της ενασχόλησής σας με το Battle For Naboo θα παρατηρήσετε ότι η δομή του τίτλου ακολουθεί τη λογική των παιχνιδιών για κονσόλες. Το παιχνίδι χωρίζεται σε 15 πίστες (συν 2 έξτρα) που συνδέονται σεναριακά μεταξύ τους και είναι απαραίτητη η διαδοχική επίλυσή τους για τον τερματισμό του παιχνιδιού. Ωστόσο, κατά τη διάρκειά του προκύπτουν κάποια έκτακτα περιστατικά που δεν αναφέρονται στην ενημέρωση (briefing) που προηγείται, ενώ κάποιες πίστες χωρίζονται σε υποαποστολές που πρέπει να φέρετε εις πέρας. Ετσι, δίνεται η ενδιαφέρουσα αίσθηση ότι το σενάριο εξελίσσεται κατά τη διάρκεια κάθε πίστας. Προτού αρχίσει κάποια αποστολή, προβάλλεται με τη μηχανή γραφικών του παιχνιδιού ένα "κινηματογραφικό" κλιπ, που σας εισάγει στην τοποθεσία και σας πληροφορεί για τους στόχους σας. Το παιχνίδι σάς δίνει τη δυνατότητα να οδηγήσετε 7 οχήματα του Episode 1, να περιπλανηθείτε από τη Theed, την πρωτεύουσα του μικρού πλανήτη Naboo, μέχρι το Διάστημα και να αντιμετωπίσετε το Trade Federation Control Ship όπως ο μικρός Anakin στην ταινία. Επίσης, μπορείτε να κινείστε στο χώρο από δύο οπτικές γωνίες: προοπτικής πρώτου προσώπου και προοπτικής τρίτου προσώπου, με την εμφάνιση του οχήματός σας στην οθόνη. Οταν εμφανίζεται το όχημα, έχετε μία καλύτερη άποψη του περιβάλλοντος χώρου, ενώ όταν μένει κρυφό, υποτίθεται ότι μπορείτε να στοχεύετε καλύτερα. Στην πράξη, όμως, ο πρώτος (default) τρόπος παιξίματος αποδεικνύεται καλύτερος. Κατά τη διάρκεια μιας μάχης μπορείτε να μαζέψετε κάποια κρυμ-



μένα power ups που βελτιώνουν τον οπλισμό σας ή αποκαθιστούν την ασπίδα σας, ενώ σε μερικές πίστες μπορείτε να αλλάξετε οχήματα σε ειδικά hangar. Αν με το τέλος μιας αποστολής έχετε συγκεντρώσει συγκεκριμένη βαθμολογία στην ευστοχία, το χρόνο, τις ζωές κ.α., αποκτάτε ένα χρυσό, αργυρό ή χάλκινο μετάλλιο που θα σας τοποθετήσει στο Hall Of Fame του παιχνιδιού.

Είναι άξιο προσοχής ότι το BFN είναι, καταρχήν, ένα αρκετά δύσκολο παιχνίδι. Η δυσκολία του, όμως, δεν αυξάνει προοδευτικά, με αποτέλεσμα να προκαλούνται ερωτηματικά σχετικά με το σχεδιασμό του. Θα υπάρχουν πίστες τις οποίες θα βαρεθείτε να παίζετε ξανά και ξανά (ίσως και να εκνευριστείτε) και άλλες (όπως η προτελευταία) που θα είναι πανεύκολες. Φυσικά, επιλογή για saving δεν υπάρχει και έχετε τρεις ζωές προκειμένου να ολοκληρώσετε μία αποστολή και να μεταφερθείτε στην ασφάλεια της επόμενης. Ο κύριος παράγοντας δυσκολίας είναι το γεγονός ότι στις 13 από τις 15 πίστες σκοπός σας είναι η διάσωση και προστασία κάποιων πολιτών ή αιχμάλωτων της Ομοσπονδίας Εμπορίου, κάτι που σημαίνει πως αν κάποιοι από αυτούς χαθούν κατά τη διάρκεια της μάχης... Game Over. Επιπλέον, ο χειρισμός κάθε άλλο παρά βοηθάει στην ολοκλήρωση των αποστολών, αφού το σύστημα στόχευσης και κίνησης σε οχήματα, όπως το Gunboat και το Gian Speeder, είναι προβληματικό. Δεν ξέρω αν ο χειρισμός στην κονσόλα ήταν καλός ή αν η χρήση gamepad θα τον βελτίωνε, πάντως με το πληκτρολόγιο (το χρησιμοποιούν σχεδόν όλοι) αναδεικνύεται στο υπ' αριθμόν ένα πρόβλημα του παιχνιδιού. Και σαν να μην έφτανε αυτό, η "φαεινή" ιδέα της οριοθέτησης της κίνησης των ιπτάμενων οχημάτων έχει ως συνέπεια σε πίστες όπως η Disruption Of Comm 4 να δημιουργούνται σημαντικά προβλήματα τόσο στην κίνηση όσο και στον προσανατολισμό σας.



Η τεχνητή νοημοσύνη (A.I.) των αντιπάλων είναι αμφίπλευρη. Από τη μία, οι μανούβρες των οχημάτων που προσπαθούν να αποφύγουν τα πυρά σάς εκπλήσσουν ευχάριστα, από την άλλη, τα Battle Droids είναι άστοχα και ακίνητα, σαν να περιμένουν την καταστροφή τους. Επίσης, οι συμπολεμιστές σας μάλλον έχουν διακοσμητικό ρόλο, αφού δεν βοηθούν ιδιαίτερα και εκτός των άλλων πολλές φορές μπλέκονται στο δρόμο σας δυσκολεύοντάς σας στη μάχη. Πάντως, φαίνεται ότι δόθηκε ιδιαίτερο βάρος στο σχεδιασμό των επιπέδων, που αν και δεν είναι τεράστια, έχουν ποικιλία και διατηρούν το ενδιαφέρον του παίκτη. Το ίδιο ισχύει και για την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, αφού παρά τα προαναφερθέντα προβλήματα, καταφέρνει να είναι πειστική και σίγουρα μπορεί να γοητεύσει, προσωρινά έστω, τους fans του Star Wars: Episode 1 (δεν είναι και πολλοί στην Ελλάδα). Οσο για τον εθισμό, θα έλεγα πως η αρχική έξαψη που δημιουργεί το BFN, μετατρέπεται γρήγορα σε αδιαφορία, μόλις διαπιστωθούν και τα προβλήματά του. Η ολική διάρκεια του τίτλου είναι γύρω στις 20 ώρες, αλλά δύσκολα κάποιος θα ξανασχοληθεί μαζί του μόλις τον τερματίσει. Αυτό οφείλεται τόσο στη γραμμική εξέλιξη (οι πίστες επαναλαμβάνονται με τον ίδιο τρόπο κάθε φορά που χάνετε) και τη μειωμένη ελευθερία δράσης όσο και στο γεγονός ότι δεν εισάγει τίποτα καινούριο που να κρατήσει το ενδιαφέρον του παίκτη για μεγάλο διάστημα. Φυσικά, λόγος για multiplayer δεν γίνεται και η υποστήριξή του είναι το τελευταίο που θα περιμέναμε από το συγκεκριμένο τίτλο, δεδομένης της καταγωγής του. Μα, επιτέλους, τα PCs δεν είναι κονσόλες!



Και η μάχη αρχίζει!



Καλά το καταλάβατε, ήρθαν οι cops!

Είναι, λοιπόν, εμφανές ότι το BFN δεν αποτελεί παρά μία αυτούσια και... ανούσια μεταφορά ενός καθαρόαιμου "κονσολοειδούς" τίτλου από το Nintendo64 στο PC, που έγινε μάλλον για καθαρά εμπορικούς λόγους. Ισως αν η LucasArts το είχε κυκλοφορήσει στο μισό -το πολύ- της τιμής από αυτήν που πωλείται τώρα, να άξιζε η αγορά του, κυρίως από τους φανατικούς.

Εμείς, πάντως, ελπίζουμε ότι μετά τις επικρίσεις που δέχτηκε για την ακύρωση της έκδοσης του Obi Wan για PC, θα επανακάμψει δριμύτερη, αρχής γενομένης με το πολυαναμενόμενο Star Wars: Battleground. Μέχρι τότε, υπομονή και είθε η Δύναμη να είναι μαζί μας [πάντα ήθελα να το γράψω αυτό!:)]. PC

Υπέρ & Κατά

Θετικά

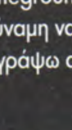
- Καλός σχεδιασμός επιπέδων
- Ικανοποιητική ατμόσφαιρα
- Πολύ καλά ηχητικά εφέ
- Δυνατότητα οδήγησης διάφορων οχημάτων από το Episode 1
- Διασκεδαστικό για κάποιο διάστημα
- Είναι... Star Wars

Αρνητικά

- Εκνευριστικός χειρισμός
- Ενδειξη προχειρότητας σε πολλά σημεία
- Αδιάφορο σενάριο
- "Κονσολοειδής" αίσθηση παιχνιδιού
- Παρωχημένα γραφικά
- Ελλειψη πρωτοτυπίας
- Μονότονο και επιφανειακό gameplay
- Σταδιακή μείωση του ενδιαφέροντος
- Αντιγραφή του Rogue Squadron

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	68
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	72
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	66

68



Το παιχνίδι, αν και διασκεδαστικό μέχρι ενός σημείου, αποδεικνύεται πολύ επιφανειακό και χάνει σύντομα το ενδιαφέρον του.

MECH WARRIOR 4
VENGEANCE

Τα Mech Warriors ανέκαθεν μου άρεσαν ως θεματολογία για computer games αλλά και ως ιδέα γενικότερα. Η πρώτη επαφή μου με αυτά τα τεράστια μεταλλικά κοτόπουλα είχε γίνει με το καταπληκτικό, για την εποχή του, Walker της Amiga και έπειτα, στο PC πλέον, με τη γνωστή σειρά Mech Warrior. Ετσι, υπό την αιγίδα της Microsoft, το τέταρτο μέρος της γνωστής σειράς είναι πλέον γεγονός.

του Νίκου "psyman" Καραδήμα

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
MICROSOFT

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 2 στα 300MHz, 64MB RAM, Windows 95/98/ME, 8x CD-ROM drive, 8x κάρτα γραφικών συμβατή με DirectX7, 125M στο σκληρό

Για να πω την αλήθεια όταν πρωτοάκουσα για το παιχνίδι, πριν από περίπου έξι μήνες, δεν ενθουσιάστηκα. Αυτό συνέβη γιατί, ενώ από τη μία είχα αρρωστήσει (με την καλή έννοια) με τα δύο πρώτα επεισόδια της σειράς, από την άλλη είχα ψιλοαπογοητευτεί με το μετριότατο αποτέλεσμα του τρίτου μέρους. Μ' αυτά και μ' αυτά, κρατούσα ψυχρή στάση απέναντι στο Mech Warrior 4. Ευτυχώς, δεν δικαιώθηκε η αρνητική διάθεση που είχα γι' αυτό, αφού τελικά πρόκειται για ένα καταπληκτικό παιχνίδι που όχι μόνο κατάφερε να αποσπάσει εξαιρετικές κριτικές από τον ξένο ειδικό Τύπο, αλλά γέμισε με αισιοδοξία όλους τους fans της γνωστής σειράς για ένα ακόμα καλύτερο μέλλον. Για να δούμε, όμως, πώς τα κατάφερε.



ΣΕΝΑΡΙΟ
Το σενάριο σας τοποθετεί στο 3063 μ.Χ. Ο πόλεμος ανάμεσα στις φατρίες μόλις έχει φθάσει στο τέλος του ύστερα από τις τεράστιες καταστροφές που προκάλεσε. Επιτέλους, έπειτα από τόσα χρόνια μόχθων και κόπων επιστρέφετε πάλι στον πλανήτη σας. Τα πράγματα, όμως, δεν είναι όπως τα περιμένατε. Βρίσκετε την οικογένειά σας δολοφονημένη, το θρόνο σας κλεμμένο από έναν προδότη, τον πλανήτη σας στα πρόθυρα ενός εμφυλίου πολέμου και κατά έναν περίεργο τρόπο σάς θεωρούν υπαίτιο για όλο αυτό το χάος που επικρατεί. Το μόνο που έχει μείνει να κάνετε είναι ή να το βάλετε στα πόδια ή να κάτσετε και να πολεμήσετε μέχρι εσχάτων, για να αποκτήσετε αυτά που δικαιωματικά σάς ανήκουν.

Αυτός είναι, πάνω κάτω, ο σκελετός του σεναρίου ο οποίος μου άρεσε αρκετά, μια και καταφέρνει να δώσει επική χροιά στο όλο κλίμα του παιχνιδιού. Από εκεί και πέρα και μέσα από τα καταπληκτικά cinematic sequences, θα ξετυλιχτεί μπροστά στα μάτια σας ένα σενάριο γεμάτο ανατροπές και δολοπλοκίες, το οποίο θα σας κάνει να δεθείτε με το ρόλο του ήρωα. Πάντως, το σίγουρο είναι ότι θα σας κρατήσει το ενδιαφέρον, τουλάχιστον, μέχρι να τελειώσετε το παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ
Εδώ τα πράγματα είναι μοιρασμένα. Αν δεν διαθέτετε ένα δυνατό μηχάνημα, τότε μάλλον θα απογοητευτείτε από τα γραφικά του παιχνιδιού. Βέβαια, το Mech Warrior 4 είναι ένας πολύ σοβαρός λόγος για αναβάθμιση. Από την άλλη μεριά, όσοι έχετε ένα αξιοπρεπές μηχάνημα με μια 32άρα κάρτα γραφικών τότε θα απολαύσετε λεπτομερέστατα textures, έξοχο modeling στα Mechs, άψογο animation, καταπληκτικές εκρήξεις και special effects. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα με τη σειρά. Αρχίζοντας από την απεικόνιση των Mechs θα τη χαρακτήριζα ρεαλιστικότατη. Ολα τα μοντέλα διακρίνονται από απίστευτες λεπτομέρειες, με αληθοφανή textures, πολύ καλές αντα-



Σε περίπτωση που δεν μπορείτε να αντιμετωπίσετε τον αντίπαλο, απλώς τρέχετε!



Επιβλητικός σχεδιασμός και πολύ καλή κίνηση.

νακλάσεις και φωτοσκιάσεις. Με τη σειρά του, το ομαλότατο και λεπτομερέστατο animation θα σας κάνει να μην ξεκολλάτε τα μάτια σας από την οθόνη. Θα χαζεύετε τις αριστουργηματικές συντριβές των ελικοπτέρων και τον κουρνιαχτό που δημιουργείται από την καταστροφή των κτιρίων, ενώ θα προσπαθείτε να αποφύγετε έντρομοι τους πυραύλους ενός Catapult, στην προσπάθειά του να σύρει το αριστερό πόδι του που μόλις έχετε καταστρέψει. Το τελικό χτύπημα δίνουν τα εκθαμβωτικά εφέ του παιχνιδιού. Το πρώτο σοκ έρχεται με τις καταπληκτικές εκρήξεις, οι οποίες είναι το κάτι άλλο. Χτυπήστε, για παράδειγμα, ένα ελικόπτερο και θα το δείτε, καθώς χάνει ύψος, να γεμίζει καπνούς και να πετάγονται σπίθες παντού, ενώ τη στιγμή που θα συντρίβεται στο έδαφος θα δημιουργείται μια εκτυφλωτική έκρηξη με το συνοδευτικό οστικό κύμα. Αξιες αναφοράς είναι επίσης οι εκρήξεις των κτιρίων, τα οποία δεν εξαφανίζονται ως διά μαγείας (βλ. Slave Zero) αλλά εκτινάσσοντας προς όλες τις κατευθύνσεις εκατοντάδες κομμάτια και σηκώνοντας την ανάλογη σκόνη. Πάντως, αυτό που με άφησε με ανοιχτό το στόμα δεν ήταν άλλο από τα εφέ των όπλων. Φανταστείτε σκηνικό σε βραδινή αποστολή όπου μάχονται καμιά δεκαριά φιλικά και εχθρικά Mechs και γίνεται η νύχτα μέρα από τα διασταυρούμενα πυρά. ΤΟ... θέαμα! Ολα αυτά τα είδα σε έναν PIII με GeForce και σε ανάλυση 1.024x728 και full details. Το τονίζω αυτό, διότι στο δικό μου ταπεινό Celeron με την απλή TNT τα γραφικά δεν ήταν άψογα. Φυσικά, διαπίστωσα κάποιες παρατυπίες στα γραφικά, όπως όταν το παιχνίδι κόλλαγε σε κάποιες στιγμές της δράσης ακόμα και στο δυνατό σύστημα που το δοκίμασα. Αυτό μάλλον οφείλεται αρχικά σε καθαρά προγραμματιστικό λάθος της μηχανής γραφικών και κατά δεύτερον στο ότι τα γραφικά των terrains δεν είχαν μεγάλες διαφορές με αυτά του παλαιότερου τρίτου μέρους. Αν και υπάρχουν περισσότερα αντικείμενα, παρ' όλα αυτά φαίνονται κάπως άδεια και μονότονα, ένα μειονέκτημα που δεν είναι σημαντικό, μια και την ώρα της μάχης θα είναι το τελευταίο που θα προσέχετε.



Asta la vista... baby!



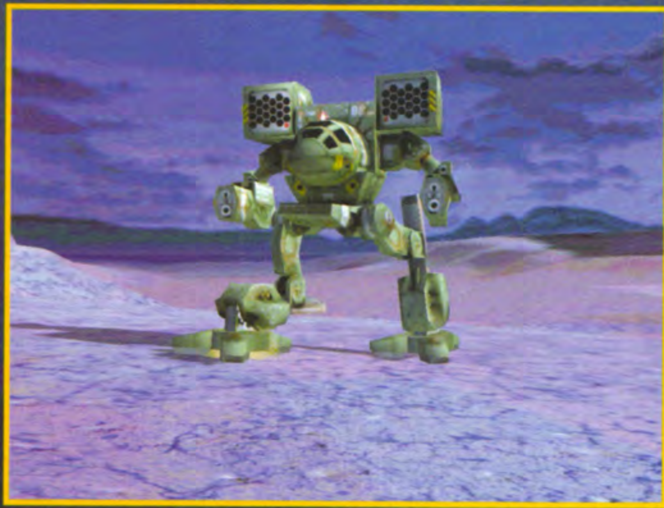
ΗΧΟΣ

Οι απόψεις εδώ δεν είναι οι καλύτερες δυνατές. Με το που έρχεστε σε επαφή με την κεντρική οθόνη του main menu σάς υποδέχεται μια ατμοσφαιρική ambient μελωδία, η οποία εκτός του ότι δένει περίφημα με τη θεματολογία του παιχνιδιού, έχει και ως σκοπό να σας εντάξει ομαλά στο κλίμα του αχανούς Διαστήματος. Στα υπόλοιπα μενού ακολουθείται η ίδια συνταγή, οπότε από άποψη μουσικών θεμάτων τα πάει μια χαρά. Εκεί που μας τα χαλάει είναι στο θέμα της ομιλίας. Η κάκιστη ποιότητα της φωνής και η αρκετά χαμηλή ένταση, θα σας κάνουν να κολλάτε τα αυτιά σας στο ηχείο για να μπορέσετε να καταλάβετε τι λένε οι ομιλητές. Ακόμα και οι ίδιοι οι Αγγλοι δεν θα καταλαβαίνουν τι λέγεται.

Στο θέμα των ηχητικών εφέ το Mech Warrior 4 τα πηγαίνει κάπως καλύτερα, αν και μην περιμένετε θαύματα. Είναι μεν ικανοποιητικά, τόσο ως προς την ποιότητα όσο και ως προς την ποσότητα αυτών, όμως και πάλι θα μείνετε με την αίσθηση ότι κάτι τους λείπει. Ο,τι και να είναι, πάντως, κατορθώνουν να περνάνε απαρατήρητα τις περισσότερες φορές και αυτό, αν μη τι άλλο, είναι από μόνο του μειονέκτημα. Κρίμα, γιατί στο θέμα του ήχου συναντάμε τα μόνα σοβαρά λάθη του παιχνιδιού τα οποία με λίγη προσοχή θα μπορούσαν να αποφευχθούν. Κάτι στο οποίο έγινε με το...



Θα έπρεπε να ακούγατε τον ήχο που κάνουν όταν εκτοξεύονται.



Βραδινή περιπολία!

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Περνάμε αισίως στο βαρυσήμαντο, κατά τη γνώμη μου, τομέα του παιχνιδιού. Ευτυχώς, εδώ τα πράγματα είναι ικανοποιητικά. Ενώ στις προηγούμενες εκδόσεις η δράση ήταν πιο συντηρητική και μαζεμένη, στο Mech Warrior 4 ακολουθείται εντελώς διαφορετική φιλοσοφία. Εδώ θα βλέπετε τα Mechs να ορμάνε στο πεδίο της μάχης χωρίς δεύτερη σκέψη και να προσπαθούν να επιβιώσουν μέσα από τον καταιγισμό της ασταμάτητης δράσης. Πραγματικά ενθουσιάστηκα. Από τη στιγμή που θα ξεκινήσει η αποστολή, θα είστε συνεχώς στην τσίτα χωρίς να προλαβαίνετε να πάρετε καν ανάσα και με το βλέμμα σας συνεχώς καρφωμένο στην οθόνη του υπολογιστή σας. Σε αυτό βοηθάει τόσο η σταθερά αυξανόμενη δυσκολία του παιχνιδιού, που σε κανένα βαθμό δεν θα σας κάνει να απελπιστείτε, όσο και ο θαυμάσιος σχεδιασμός των εκάστοτε αποστολών. Ετσι, ενώ στις πρώτες αποστολές το μόνο που θα πρέπει να κάνετε είναι να αφανίσετε τους αντιπάλους σας χωρίς δεύτερη σκέψη, στη συνέχεια και ενώ θα προχωρείτε όλο και πιο βαθιά στο παιχνίδι θα διαπιστώσετε ότι όσο πιο πολύ εξοικειώνεστε με το χειρισμό του Mech, θα χρησιμοποιείτε πιο έξυπνα τα οπλικά συστήματά σας και θα ακολουθείτε διαφορετικές στρατηγικές και τακτικές για την αντιμετώπιση των αντιπάλων Mechs. Και όλα αυτά χωρίς την παραμικρή μείωση της δράσης. Πρέπει να παραδεχτούμε ότι η Microsoft αυτή τη φορά έκανε σπουδαία δουλειά. Από την επιλογή campaign μπαίνετε στην κυρίως υπόθεση του παιχνιδιού. Ξεκινάτε με έναν δύσμοιρο Shadow Cat για αρχή, αλλά με την εκπλήρωση της εκάστοτε αποστολής προσθέτετε όλο και περισσότερα Mechs στη συλλογή σας. Με τη σειρά τους τα Mechs χωρίζονται σε τέσσερις γενικές κατηγορίες. Στα Light Battle, στα Medium Battle, στα Heavy Battle και στα Assault BattleMechs. Κάθε κατηγορία έχει τα δικά της πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Περιττό να πούμε, φυσικά, ότι στην τελευταία κατηγορία ανήκουν όλα τα μηχανοκίνητα κτήνη τα οποία για να αποκτήσετε θα πρέπει να ρίξετε κιλά ιδρώτα και ατελείωτα ξενύχτια. Βέβαια, από την επιλογή Instant Action μπορείτε να παίξετε κάποια



μεμονωμένη αποστολή χρησιμοποιώντας οποιοδήποτε Mech επιθυμείτε. Μπορείτε, επίσης, να παίξετε την Training αποστολή που υπάρχει, για να μπορέσετε να έχετε όσο το δυνατόν πιο γρήγορη εξοικείωση με το χειρισμό του παιχνιδιού. Ιδιαίτερα όσοι έρχονται για πρώτη φορά σε επαφή με κάποιο Mech Warrior, θα πρέπει να κάνουν οπωσδήποτε μία επίσκεψη στο Training room. Επιπλέον, υπάρχουν δύο ακόμα modes που εκτινάσσουν την αντοχή του παιχνιδιού αλλά και την αδρεναλίνη σας στα ύψη: τα Wave και Master Trials. Διαλέγοντας το Wave mode, σκοπός σας είναι να καταστρέψετε τη μία ομάδα Mechs μετά την άλλη σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Μπορείτε να διαλέξετε το μέγεθος και τον τύπο του χάρτη στον οποίο θα παίξετε, αν θα είναι μέρα ή νύχτα, το βαθμό δυσκολίας, τον αριθμό των διαθέσιμων ζωών που θα έχετε και τον αριθμό των αντίπαλων ομάδων που θα αντιμετωπίσετε. Μπορείτε, επίσης, να διαλέξετε μέχρι τέσσερα Mechs με τα οποία θα θέλετε να έρθετε αντιμέτωπος.

Εχοντας διαλέξει το Master Trial mode, η αποστολή αλλά και τα options δημιουργούνται τυχαία από τον υπολογιστή για σας. Το μόνο που μπορείτε να κάνετε εδώ είναι να διαλέξετε το Mech της αρεσκείας σας και να ριχτείτε κατευθείαν στη μάχη. Η μεγαλύτερη πώρωση, βέβαια, δεν είναι άλλη από μία multiplayer εμπειρία. Και σε αυτόν τον τομέα το Mech Warrior 4 τα πηγαίνει θαυμάσια. Μπαίνοντας στην επιλογή, θα σας ζητηθεί να φτιάξετε με τη βοήθεια ενός wizard μια καινούρια σύνδεση. Το παιχνίδι υποστηρίζει τοπικά δίκτυα (LAN) και συνδέσεις στο Internet είτε σε κάποιον τυχαίο Server είτε στον Server της Microsoft. Αφού ξε-

μπερδέψετε με τις συνδέσεις, περνάτε στην οθόνη των επιλογών. Από εδώ μπορείτε να ορίσετε τα πόσα bots θα υπάρχουν στο παιχνίδι, το σύμβολο της ομάδας στην οποία θα ανήκετε και, φυσικά, τον τύπο του παιχνιδιού. Ετσι, θα βρείτε τα Destruction και Attrition στα οποία ισχύει το κλασικό “σκότωσε για να μη σε σκοτώσουν” με τη μόνη διαφορά ότι στο Attrition παίρνετε πόντους τόσο για τα kills όσο και για τις ζημιές που προκαλείτε στον αντίπαλο. Υπάρχουν και τα κλασικά Capture the Flag, King of the Hill και Steal the Beacon, για τα οποία δεν νομίζω να χρειάζεστε περαιτέρω ανάλυση. Από πλευράς χειρισμού περιέχονται τρεις διαθέσιμοι τύποι: Αυτός με την αποκλειστική χρησιμοποίηση του πληκτρολογίου, ο συνδυασμός πληκτρολογίου - mouse και αυτός με την αποκλειστική χρησιμοποίηση κάποιου Joystick. Αν δεν έχετε κάποιο διαθέσιμο χειριστήριο, τότε προτείνω να χρησιμοποιήσετε το συνδυασμό πληκτρολογίου - mouse για το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα. Φυσικά, και πάλι τα πράγματα δεν είναι ρόδινα, απλώς όσο πιο πολύ θα ασχολείστε με το παιχνίδι τόσο περισσότερο θα προσαρμόζεστε στο χειρισμό. Το κακό είναι ότι και πάλι σε γενικές γραμμές θα πρέπει να γίνεται ταχυδακτυλουργοί, χρησιμοποιώντας πάνω από τα μισά πλήκτρα που διαθέτει το πληκτρολόγιο. Καλό κουράγιο!



Κανείς δεν θα ήθελε να είναι στη θέση του εχθρού που θα “φάει” τις ρουκέτες!

ΔΟΥΛΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ MECHLAB

Το MechLab είναι ένα είδος garage, στο οποίο έχετε τη δυνατότητα να τροποποιήσετε, να βελτιώσετε ή και να δημιουργήσετε από την αρχή κάποιο Mech. Υπάρχουν τρεις καρτέλες στις οποίες μπορείτε να μεταβείτε: η Chassis, η Weapons και η Armor. Φυσικά, κάθε Mech έχει κάποιο διαθέσιμο βάρος που μπορεί να σηκώσει στις πλάτες του και αυτό είναι αδύνατον να το υπερβείτε. Από την πρώτη καρτέλα μπορείτε να του αλλάξετε skin, speed, heat sinks, να του αναβαθμίσετε τη μηχανή, να του τοποθετήσετε Jump Jets, AMS (Anti-Missile System), LAMS (Laser Anti-Missile System), Light Amplification για τις νυχτερινές αποστολές και άλλα χρήσιμα μικροαντικείμενα. Από την καρτέλα Weapons μπορείτε να τροποποιήσετε τον οπλισμό του Mech σας προσθαφαιρώντας όπλα από το stock που υπάρχει διαθέσιμο στις αποθήκες σας. Τα όπλα με τη σειρά τους χωρίζονται σε τρεις βασικές κατηγορίες: στα Beam (όλα τα όπλα που διαθέτουν ενέργεια όπως laser), Missile (όλα τα πυραυλικά συστήματα) και στα Ballistic weapons (τα υπόλοιπα είναι συμβατικά όπλα όπως machine guns, rifle guns, cannons). Από την καρτέλα Armor τροποποιείτε τη θωράκιση του Mech σας. Ετσι, αφαιρείτε βάρος από τα σημεία που θεωρείτε πιο ασφαλή και προσθέτετε βάρος εκεί που νομίζετε ότι είναι πιο ευάλωτο το Mech. Απλά πράγματα.



Οι βραδινές μάχες δίνουν ιδιαίτερα εντυπωσιακά εφέ!

ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ

Το AI του Mech Warrior 4 θα μπορούσαμε να πούμε ότι κινείται προς το σωστό δρόμο. Δεν θα παρατηρήσετε πολλές ανοησίες ή άσκοπες πράξεις από τον υπολογιστή. Τα αντίπαλα Mechs θα κάνουν το παν για να νιώσετε άβολα στο cockpit σας. Θα τα δείτε να αποφεύγουν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τα πυρά σας, να υποχωρούν όταν βλέπουν να σκουραίνουν τα πράγματα, να προσπαθούν να παίρνουν τις καλύτερες θέσεις πάνω στο terrain, να σας περικυκλώνουν όταν είναι περισσότερα από δύο και γενικά να διαλέγουν σχεδόν πάντα τον ορθότερο τρόπο αντιμετώπισής σας. Αυτό, βέβαια, προσθέτει πολλά στον τομέα του ρεαλισμού αλλά και του gameplay γενικότερα. Τέλος, να επισημάνω ότι δεν είδα ποτέ κανένα αντίπαλο Mech την ώρα της μάχης να υπερθερμαίνεται από τη χρήση των όπλων, κάτι που μου συνέβη αρκετές φορές στο δικό μου Mech.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ - ΤΕΛΙΚΕΣ ΣΚΕΨΕΙΣ

Αρχικά, θα μπορούσαμε να πούμε ότι το Mech Warrior 4 επαληθεύει όλες τις προσδοκίες μας για ένα άψογο σύνολο. Καταφέρνει μέσα από επιτυχημένους πειραματισμούς να μας δώσει ένα άψογο gameplay, με ασταμάτητη δράση και κορυφαία γραφικά. Θα μπορούσαμε να το χαρακτηρίσουμε, άνετα, ως το βασιλιά του είδους και σίγουρα το καλύτερο Mech Warrior της σειράς. Ακόμα και αυτοί που το σύστημά τους συγκαταλέγεται στα minimum requirements του παιχνιδιού, το σίγουρο είναι ότι θα περάσουν μερικές πολύ ευχάριστες ώρες μαζί του. Φυσικά, οι φίλοι της σειράς θα πρέπει να το αποκτήσουν με κλειστά μάτια, αν και νομίζω πως πολύ νέοι παίκτες θα ενταχθούν στον κόσμο του. Το μόνο που εύχομαι είναι να έχει την υποστήριξη που του αρμόζει από τη Microsoft, τόσο σε θέμα multiplayer όσο και σε θέμα expansions και mission packs και, φυσικά, να δούμε κάποια συνέχειά του. Σίγουρα το Mech Warrior 4 - Vengeance είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια της χρονιάς και θα σας κάνει να περάσετε αξέχαστες στιγμές.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	95

88



Σίγουρα το καλύτερο Mech Warrior της σειράς και ένα από τα καλά games της χρονιάς.

OutLive

ROBOTICS VERSUS GENETICS

Αναπολώντας αναπολήσει τη χρυσή εποχή του StarCraft, το οποίο θεωρώ ως το καλύτερο RTS που έχει περάσει ποτέ από τις οθόνες μας, με ενθουσιασμό και περιέργεια ξεκίνησα να ασχολούμαι με το OutLive και αυτό γιατί πολλοί το χαρακτήρισαν ως StarCraft 2! Αυτός ο χαρακτηρισμός είναι, βέβαια, υπερβολή, διότι δημιουργός του OutLive δεν είναι η Blizzard αλλά η TalonSoft και η Take 2. Αυτό το είχα καταλάβει προτού ακόμα κάνω την εγκατάσταση, αλλά έλπιζα ότι θα έχει πολλές ομοιότητες με το StarCraft. Ευτυχώς έπεσα μέσα... Από την πρώτη κιόλας στιγμή, οι επί πολλών μηνών κοιμούμενες αναμνήσεις από το απόλυτο RTS (ναι, πάλι για το StarCraft λέω) άρχισαν να ξυπνούν μέσα μου και να με μεταφέρουν σε μαγικές εποχές. Το ερώτημα στο συγκεκριμένο παιχνίδι είναι το εξής: Ο παίκτης θα περιοριστεί μόνο στην αφύπνιση αναμνήσεων του StarCraft ή θα βιώσει και νέες "αξέχαστες" εμπειρίες παίζοντας το OutLive; Η απάντηση στις επόμενες τέσσερις σελίδες...

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@HotMail.COM

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
TAKE 2 & TALONSOFT

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166MHz ή καλύτερο, Windows 95-98-ME, 32MB RAM, 4x CD-ROM, DirectX 7.0, 2MB κάρτα γραφικών, κάρτα ήχου

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Στον πρόλογο ανέφερα μία από τις πιο σημαντικές ίσως λέξεις στο χώρο του gaming... τη λέξη Blizzard. Η συγκεκριμένη εταιρεία, κατά τη γνώμη μου, είναι μαζί με δύο τρεις ακόμα (Interplay, Westwood, LucasArts) η πιο σημαντική στη διαμόρφωση των παιχνιδιών του εικοστού πρώτου αιώνα. Δυστυχώς, όμως, το ζητούμενο στην παρούσα παρουσίαση δεν είναι η Blizzard αλλά το OutLive, δημιούργημα της εταιρείας TalonSoft, η οποία έχει δημιουργήσει αρκετά γνωστούς τίτλους, κανένας εκ των οποίων δεν έγινε επιτυχία (The Devil Inside, Ages Of Sail I & II, Jagged Alliance II, Dogs Of War, Sheep, Mafia). Το τελευταίο παιχνίδι, λοιπόν, της εταιρείας αυτής ακούει στο όνομα OutLive και πρόκειται περί ενός Real Time Strategy (RTS), το οποίο εξελίσσεται στο μέλλον, όπως ακριβώς και το StarCraft. Εάν δεν απατώμαι, το OutLive είναι το πρώτο παιχνίδι που αντιγράφει το StarCraft και προσπαθεί να επωμιστεί μέρος από την επιτυχία και το μεγάλο όνομά του. Το WarCraft II αντιγράφηκε από πολλά RTSs (και από πειρατές αντιγράφηκε),



Επίθεση στην αντίπαλη βάση και δεν θα μείνει τίποτα.



Το δίκτυο ενέργειας των Human, αν κάποιο κτίριο είναι εκτός, δεν δουλεύει.

το Diablo από ακόμα περισσότερα Action-RPGs και ήρθε ο καιρός πιστεύω και για το StarCraft.

ΣΕΝΑΡΙΟ - CAMPAINGS

Περί τα μέσα του 21ου αιώνα οι πηγές πρώτων υλών του πλανήτη μας άρχισαν να εξαντλούνται με εξωφρενικά ταχείς ρυθμούς. Η πληθυσμιακή έκρηξη (οι 5 δισ. κάτοικοι το 2000 έφθασαν τα 15 δισ. το 2035) και η άνοδος του μέσου όρου ζωής των ανθρώπων οδήγησαν στη δημιουργία δεκάδων οργανώσεων, οι οποίες θέλησαν να ελέγξουν τις πηγές ενέργειας και με αυτόν τον τρόπο να αποκτήσουν ισχύ. Στις 17 Απριλίου του 2035 μ.Χ. δημιουργήθηκε το World Council, το οποίο είχε δύο βασικούς σκοπούς: Πρώτον να εξασφαλίσει την επιβίωση της ανθρώπινης φυλής και δεύτερον να επαναφέρει την τάξη στη Γη, περιορίζοντας ή ακόμα καλύτερα εξαλείφοντας τη δράση τρομοκρατικών οργανισμών που βρουν ανενόχλητοι μέσα στο χάος της ενεργειακής κρίσης. Τον Οκτώβριο του ίδιου χρόνου, ερευνητικά διαστημόπλοια άρχισαν να οργώνουν το γαλαξία μας προκειμένου να βρουν ένα ουράνιο σώμα το οποίο θα έχει πληθώρα πρώτων υλών. Επειτα από οκτώ χρόνια εντατικών μελετών των δεδομένων που απέστελαν τα διαστημόπλοια, οι επιστήμονες κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι το πιο πρόσφορο ουράνιο σώμα για τη συγκεκριμένη αποστολή είναι ο Τιτάνας, δορυφόρος του πλανήτη Κρόνου, ο οποίος έχει τεράστιο όγκο πρώτων υλών. Το μοναδικό πρόβλημα ήταν ότι το περιβάλλον του Τιτάνα λόγω του μεθανίου και της αμμωνίας που περιέχει κάνει τη διαμονή των ανθρώπων παντελώς αδύνατη. Προκειμένου, λοιπόν, να εξοπλίσουν τα διαστημόπλοια με το κατάλληλο πλήρωμα, ξεκίνησε ένας διαγωνισμός ανάμεσα σε δύο επιστημονικές ομάδες. Η μία ομάδα είχε σκοπό να κατασκευάσει γενετικά τροποποιημένα όντα, τα οποία θα ήταν ικανά να διαβιώσουν και στις περιβαλλοντικές συνθήκες του Τιτάνα και η άλλη ομάδα θα δημιουργούσε ρομπότ!

Κάπου εκεί ξεκινάει το παιχνίδι μας. Βρίσκεστε υπό την πίεση των διαρκών επιθέσεων τρομοκρατικών δυνάμεων, τη βιασύνη του World Council και το διαγωνισμό των επιστημονικών ομάδων. Υπάρχουν δύο campaigns στο OutLive και κατά συνέπεια δύο φυλές. Το ένα campaign είναι των Humans και το άλλο των Robots και έχουν από δέκα αποστολές η καθεμία. Προκειμένου να κατανοήσετε πλήρως το σενάριο και την εξέλιξη της ιστορίας, πρέπει πρώτα να παίξετε τις δέκα αποστολές των Humans και έπειτα τις δέκα των Robots. Το ερώτημά μου είναι γιατί, ενώ υπήρχε το υπόβαθρο για τρίτη φυλή (τους Mutant, ας πούμε), δεν τη δημιούργησαν... Εκτός από τα campaigns, φυσικά μπορείτε να φτιάξετε ή να παίξετε σε άλλες, έτοιμες πίστες που υπάρχουν στο παιχνίδι ή στο Internet (εγώ, πάντως, δεν βρήκα κανένα site με πίστες για το OutLive). Ολες οι αποστολές έχουν πολύ καλό συνοδευτικό background και η εξέλιξη της ιστοριούλας είναι αρκετά ενδιαφέρουσα. Οι δύο φυλές έχουν τελείως διαφορετικές μονάδες, κτίρια και τρόπο παιξίματος. Το σύνολο των μονάδων του παιχνιδιού (και από τις δύο φυλές) είναι κοντά

Υπέρ & Κατά

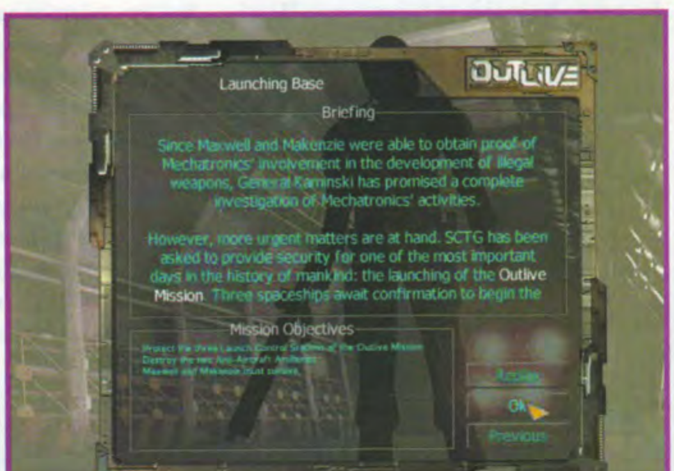
Θετικά

- Απαιτήσεις παρόμοιες με αυτές του StarCraft, μόνο που βρισκόμαστε στο 2001.
- Θα ξυπνήσει θαμμένες αναμνήσεις.
- Προσφέρει γρήγορη δράση, φοβερό χειρισμό και είναι πολύ φιλικό στο χρήστη.
- Πρωτοτυπία όσον αφορά στο AI και στην αυτόματη εκτέλεση εντολών από μονάδες.

Αρνητικά

- Δεν υπάρχουν καθόλου κινηματογραφικές σκηνές! Ολο το σενάριο είναι βασισμένο στην ανάγνωση που θα πρέπει να κάνει - αν δεν βαρεθεί - ο παίκτης.
- Για RTS είναι σχετικά αργό και αρκετά περίπλοκο... Στο multiplayer θα έχετε προβλήματα όσοι αναζητάτε τις γρήγορες παρτίδες.
- Οι ομοιότητες με το StarCraft είναι ανατριχιαστικές όσον αφορά στο σύστημα χειρισμού και στα Options. Αυτό δεν είναι αντιγραφή, αλλά δανεισμός ολόκληρων στοιχείων. Σίγουρα η Blizzard μπορεί να ασκήσει ποινική δίωξη. Βέβαια, δεν ξέρω αν θα πετύχει κάτι, αφού η νομοθεσία στο συγκεκριμένο κλάδο των υπολογιστών (Gaming) είναι ανύπαρκτη.





Πείτε μου, τι θυμίζουν αυτές οι δύο εικόνες; Μόνο η ταμπέλα StarCraft λείπει.

CHEATS

Επειδή το παιχνίδι είναι δυσκολούτσικο και αρκετοί από εσάς στερείστε της υπομονής και του απαιτούμενου χρόνου για να δείτε όλο το παιχνίδι, σας παραθέτω τέσσερα βασικά Cheats για το OutLive. Για να καταχωρίσετε τα Cheats, πατήστε Enter ούτως ώστε να εμφανιστεί η κονσόλα επικοινωνίας και πληκτρολογήστε το μήνυμα όπως το παραθέτω παρακάτω, με όλα τα γράμματα κεφαλαία. Θα παρατηρήσετε ότι όλα τα Cheats είναι επηρεασμένα από τραγούδια των Iron Maiden! Δεν ξέρω κατά πόσο είχαν το δικαίωμα να το κάνουν αυτό, αλλά έχει πλάκα :).

#CAN I PLAY WITH MADNESS: Ενεργοποιεί το God Mod.

#BE QUICK OR BE DEAD: Αυτόματη παραγωγή μονάδων, κτιρίων και ανακαλύψεων.

#FEAR OF THE DARK: Σας εμφανίζει όλο το χάρτη και απενεργοποιεί το Fog Of War.

#FORTUNES OF WAR: Σας δίνει λεφτά.

στις 20, δηλαδή δέκα μονάδες για κάθε φυλή, αριθμός σχετικά μικρός κατά την άποψή μου, αλλά υπάρχουν πάρα πολλά upgrades, οπότε εκεί θα δείτε διαφορές.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός είναι το μόνο στοιχείο του παιχνιδιού στο οποίο ξεπερνάει κατά πολύ το αντίστοιχο του StarCraft. Καταρχήν, έχουμε όλα τα κλασικά στοιχεία, δηλαδή όλες οι εντολές που δίνετε σε μια μονάδα και σε ένα κτίριο έχουν και από ένα Short Cut Key στο πληκτρολόγιο. Ετσι, με τον καιρό δεν θα χρειάζεται να κάνετε κλικ εδώ και εκεί για να πείτε στο τάδε κτίριο να παράγει τη δείνα μονάδα, απλώς θα πατάτε τα δύο πλήκτρα. Με δεξί κλικ επιτίθεστε σε αντίπαλη μονάδα, ενώ αν κάνετε δεξί κλικ σε



Πριν να προλάβουμε να αρχίσουμε την πίστα, τρώμε ξύλο.

δική σας μονάδα, τότε η επιλεγμένη μονάδα κάνει Escort. Με διπλό κλικ επιλέγετε όλες τις ίδιες μονάδες που βρίσκονται στο χάρτη. Επίσης, έχετε τη δυνατότητα με Ctrl+T να επιλέξετε όλες τις μάχιμες μονάδες σας στο χάρτη, εντολή πολύ χρήσιμη για μια μαζική επίθεση. Κλασικά υπάρχουν τα groups μονάδων (χωρίς περιορισμό στον αριθμό των μονάδων σε ένα Group), η αποθήκευση στη μνήμη σημείων του χάρτη και η ταχύτερη ανάκληση.

Πολύ χρήσιμη είναι η εντολή Pause (γίνεται με το πάτημα του Space), η οποία θα σας σώσει σε δύσκολες φάσεις ενάντια στον υπολογιστή, ο οποίος χαρακτηρίζεται από τη δυνατότητα να δίνει διαφορετικές εντολές σε όσες μονάδες θέλει. Φυσικά, η χρήση του Pause σε multiplayer δεν υπάρχει. Επειτα έχουμε την εντολή Harass που κάνει τις μονάδες να επιτεθούν μία φορά σε αντίπαλη μονάδα και έπειτα να γυρίσουν πίσω στο σημείο που τους δώσατε την εντολή (έξυπνο, ε;!). Επίσης, μπορείτε να πείτε σε μια μονάδα ή μονάδες να κάνουν Explore(!), δηλαδή μόνες τους να αρχίσουν να εξερευνούν τα μαύρα-ανεξερεύνητα σημεία του χάρτη. Κάθε μονάδα έχει Advanced Options όπου μπορείτε να καθορίσετε αν θα υπάρχει αυτόματη χρήση των Special Abilities, την απόσταση που θα διανύσει για να σπεύσει σε βοήθεια όταν μια άλλη μονάδα δέχεται επίθεση και, τέλος, να θέσετε ένα Retreat Point, όταν μία μονάδα δεχτεί συγκεκριμένο ποσοστό ζημιάς! Μιλάμε για απίθανες ιδέες που λίαν συντόμως θα τις δούμε και σε άλλα RTS.

Ακόμα, σας δίνεται η δυνατότητα να φτιάξετε 12 Paths! Τα Paths είναι ένα σύνολο σημείων που θα ακολουθήσουν οι μο-



Τα αρχικά του μεγαλύτερου περιοδικού στο χώρο του Gaming (Σαρκ Σατ, θέλω αύξηση!)

νάδες σας όταν κάνετε κλικ στο αρχικό σημείο του Path. Ετσι μπορείτε να καθορίσετε ένα συγκεκριμένο μονοπάτι για επίθεση και να κάνετε κλικ όλες τις μονάδες σε αυτό, για να πάνε από το μονοπάτι που εσείς χαράξατε! Οποιος τα σκέφτηκε αυτά, αξίζει ένα μπράβο.

Οσον αφορά στο παιχνίδι υπάρχει μία μόνο Resource και αυτή είναι τα χρήματα. Ολα τα Upgrades των κτιρίων γίνονται από το Research Facility και επίσης υπάρχει ειδικό κτίριο

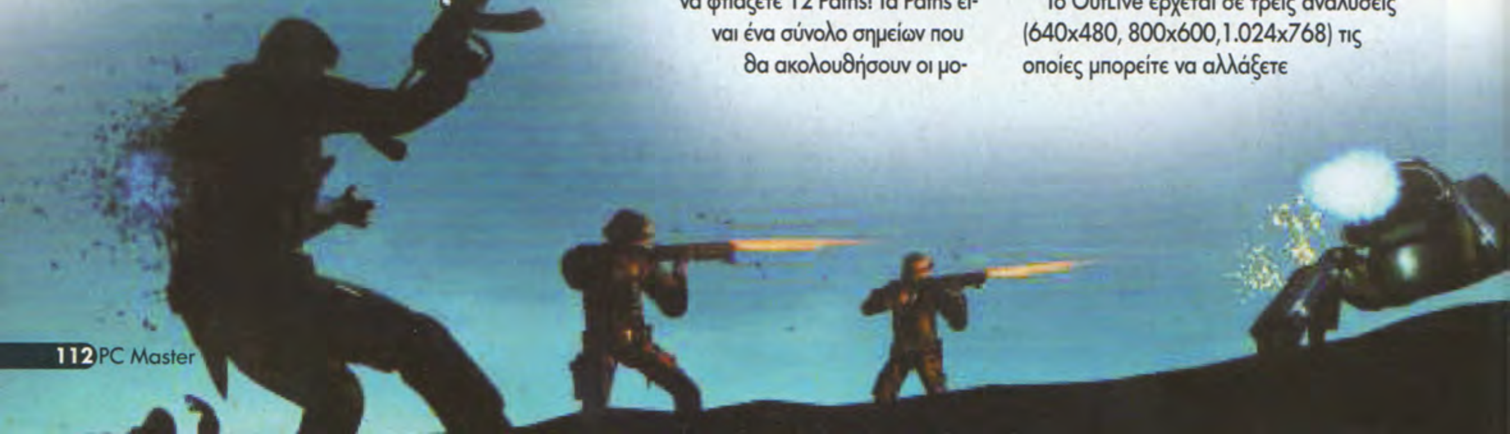


Από τον τερματισμό του Campaing των Humans!

το οποίο κάνει Espionage, δηλαδή μπορείτε να αποκτήσετε γνώσεις για τις μονάδες του αντιπάλου, να δείτε σημεία του χάρτη, να μπλοκάρετε κτίρια του αντιπάλου, ακόμα και να του κλέψετε τεχνολογία! Βέβαια, υπάρχει και το Counter-Espionage που ενισχύει την άμυνά σας σε Espionage επιθέσεις του αντιπάλου... Δυστυχώς, δεν μου φτάνει ο χώρος να αναλύσω όλες τις φοβερές καινοτομίες στο χειρισμό.

ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΗΧΟΣ

Το OutLive έρχεται σε τρεις αναλύσεις (640x480, 800x600, 1.024x768) τις οποίες μπορείτε να αλλάξετε



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

F1	Παρουσιάζει τη λίστα με Short Cut Keys.
F2	Ανοίγει το μενού του Save.
F3	Ανοίγει το μενού του Load.
Ctrl + F2	Quick-Save.
Ctrl + F3	Quick-Load.
F4	Options.
Ctrl + A	Επιλέγει όλες τις μάχιμες μονάδες, ανεξαρτήτως σε ποιο σημείο του χάρτη βρίσκονται.
Alt + B	Mission Objectives.
Alt + J	Restart Game.
Alt + X	Φεύγετε από το παιχνίδι.
+	Αυξάνει την ταχύτητα του παιχνιδιού.
-	Μειώνει την ταχύτητα του παιχνιδιού.
Space	Κάνει Pause στο παιχνίδι.
Pg down	Αποκρύπτει το Μενού χειρισμού, βλέπετε περισσότερη Game Screen.
Pg up	Επαναφέρει το Μενού χειρισμού.
Ctrl + 0	Αρίθμηση μονάδων.
0-9	Ανάκληση-επιλογή αριθμημένων μονάδων.
Ctrl + F5	Αποθήκευση σημείου του χάρτη στη μνήμη.
F5 - F9	Ανάκληση σημείου του χάρτη.
TAB	Κεντράρει το χάρτη στην τελευταία αναφορά που έγινε.
Enter	Ανοίγει την κονσόλα επικοινωνίας.
*	Εμφάνιση/Απόκρυψη των Paths.
Alt + F1	Στέλνει ένα από τα αποθηκευμένα μηνύματα στον αντίπαλο. Για να βάλετε στη μνήμη ένα μήνυμα ανοίξτε την κονσόλα με Enter και πληκτρολογήστε #1 I am under Attack ή #2 HELP! ....#12 You are dead amigo.

μέσα από το παιχνίδι. Επίσης, υπάρχει η δυνατότητα να αλλάξετε το Gamma της οθόνης σε περίπτωση που είναι πολύ χαμηλό και δεν βλέπετε. Τα γραφικά των μονάδων, της πίστας, των κτιρίων, των μενού επιλογών, όλα μα όλα είναι αντιγραφή (για να μην πω δανεισμός) από το StarCraft. Στα άνω 3/4 της οθόνης βλέπετε τα γραφικά του παιχνιδιού, εκεί δηλαδή όπου εξελίσσεται η δράση, ενώ στο υπόλοιπο ένα τέταρτο υπάρχει μία οριζόντια μπάρα εντολών, η οποία περιέχει από αριστερά προς τα δεξιά τα εξής: mini map, πληροφορίες επιλεγμένης μονάδας ή μονάδων και εντολές μονάδων ή κτιρίων. Το πολύ εντυπωσιακό είναι ότι μπορείτε αυτήν την μπάρα να την εξαφανίσετε και έτσι να έχετε μια γεμάτη από γραφικά οθόνη.

Η ποιότητα των γραφικών δεν είναι πολύ καλή. Εφάμιλλη του StarCraft μεν, αλλά μη λησμονούμε ότι το τελευταίο βγήκε το 1998, αν θυμάμαι καλά, οπότε δεν δικαιολογείται ύστερα από τρία χρόνια να υπάρχει στασιμότητα. Αισθητή και έντονη είναι η απουσία των Video Scenes ανάμεσα στις αποστολές, στην εισαγωγή αλλά και στον τερματισμό. Κάνω τόσο κόπο για να παίξω το παιχνίδι σας, τουλάχιστον δώστε μου κάποια ανταμοιβή υπό τη μορφή Video Scenes... διότι εγώ έτσι βλέπω αυτά τα κομμάτια των παιχνιδιών, ως επιβράβευση για τις προσπάθειες του παίκτη να περάσει τις δύσκολες αποστολές. Θυμάστε τα βίντεο στο StarCraft, όχι ρωτάω τα θυμάστε; Ηταν λίγα μεν... αλλά πωρωτικά, ειδικά εκείνο το Battle In Amerigo με τους Terrans να μπαίνουν στο διαστημικό σταθμό-παγίδα των Zergs ήταν έργο τέχνης.

Ο ήχος είναι μέτριος προς βαρετός. Η μουσική είναι κακή απομίμηση του StarCraft, ενώ τα εφέ χλιαρά. Ευτυχώς, το speech τόσο των μονάδων όσο και του αφηγητή είναι αρκετά καθαρό και δεν θα σας κουράσει. Και ο ήχος και τα γραφικά παρατήρησα ότι είναι στα standards άλλης εποχής... δηλαδή για την περίοδο 1998-1999. Τα γραφικά θα ήταν πολύ καλά, αλλά με αυτά που βλέπουμε την περίοδο που διανύουμε, μοιάζουν με ξαναζεσταμένη σπανακόπιτα. Ακόμα και οι εκρήξεις δεν είναι εκρήξεις. Πετάς μία ξεγυρισμένη πυρηνική στον αντίπαλο και το μόνο που συμβαίνει είναι ένα δαχτυλίδι-συννεφάκι γύρω από εκεί που έσκασε ο πύραυλος και ένα μπουμ σαν πιστολάκι με μπαρούτι που έχουν τα μικρά παιδιά.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Τελειώνοντας και τα δύο campaigns και αποτυγχάνοντας να παίξω multiplayer, αφού δεν έβρισκα κανέναν που να έχει το παιχνίδι, έμεινα με μία πικρή γεύση. Είναι ένα παιχνίδι καλούτσικο προς το μέτριο, αλλά ορισμένα πράγματα με "χάλασαν" πολύ. Θα σας τα απαριθμήσω για να διαπιστώσετε και εσείς γιατί πικράθηκα. Αρχίζουμε από την έλλειψη των βίντεο, συνεχίζουμε με τη μεγάλη δυσκολία του παιχνιδιού, έπειτα έχουμε τον περιορισμένο αριθμό μονάδων και, τέλος, τους αργούς ρυθμούς του. Βέβαια, υπάρχουν και θετικά στο παιχνίδι τα οποία θα ήθελα να απαριθμήσω... Χμμ είπα θετικά, ε; Ναι, για να είμαι ακριβόλογος τα θετικά κάνετέ τα θετικό, διότι το στοιχείο αυτό περιορίζεται στον τομέα του χειρισμού, όπου υπάρχουν μερικές φοβερές νέες ιδέες. Το γεγονός και μόνο ότι ανέφερα πιο πολλές φορές τη λέξη StarCraft από την OutLive, νομίζω ότι τα γράφει όλα (όπως λέμε "τα λέει όλα"). Αυτό ήταν το OutLive. Game Over! PC





Το Nova είναι Special ability των Electro... αρκετά εντυπωσιακή, δεν νομίζετε;

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	76
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	98
ΑΝΤΟΧΗ	80

78



Σίγουρα θυμίζει το StarCraft, αλλά δεν το φθάνει. Προτιμήστε το μόνο οι φανατικοί των RTSs για τις φοβερές νέες ιδέες του στον τομέα του χειρισμού τις οποίες πρέπει να δείτε.

FUR FIGHTERS™

Σε πολλά παιδικά δωμάτια σε ολόκληρο τον κόσμο κατοικούν λούτρινα ζωάκια, χνουδωτά και χαριτωμένα, τα οποία φαίνεται να αποτελούν τους ιδανικούς φίλους για τα μικρά παιδιά. Ποιος ξέρει, όμως, τι σκοτεινές σκέψεις κάνουν πίσω από τα αθώα μάτια τους κάθε βράδυ;

του Γιώργου Παλαιού
palaios@value.gr



Αν πιστέψουμε το Fur Fighters, τα μικρά αυτά ζώάκια κάνουν σχέδια για να κατακτήσουν τον κόσμο, ενώ άλλα ζωντανεύουν και ζουν σε κάποιο νησί! Χμ, η εταιρεία που έφτιαξε το παιχνίδι ονομάζεται Bizarre Creations και φρόντισε να δικαιώσει και με το παραπάνω το όνομά της με το παιχνίδι αυτό (bizarre= παράξενος).

ΠΟΙΟΣ, ΠΟΥ, ΠΟΤΕ, ΓΙΑΤΙ

Μια φορά και έναν καιρό, ζούσαν σε ένα μικρό νησί κάποια κουκλάκια, γνωστά ως Fur Fighters, με τις οικογένειές τους μία μάλλον αρμονική ζωή. Οι συνθήκες δεν ήταν πάντα καλές, αφού πολλά χρόνια πριν ο κακός General Viggo προσπάθησε να κατακτήσει τον κόσμο. Ευτυχώς, όμως, ηττήθηκε κατά κράτος από τους Fur Fighters κι έτσι στην ήρεμη ζωή του μικρού χωριού οι φίλοι μας μεγάλωναν τα παιδιά τους μέχρι που ο General Viggo εμφανίστηκε ξανά στη ζωή τους. Αυτή τη φορά είχε βρει ένα καταπληκτικό (ή έτσι τουλάχιστον νόμιζε!) σχέδιο: απήγαγε τα παιδιά τους. Βέβαια λογάριαζε χωρίς τον ξενοδόχο, αφού οι έξι αυτοί παράξενοι ήρωες είναι ιδιαίτερα μαχητικοί αλλά και ικανοί με τα όπλα. Η αποστολή τους είναι να βρουν τα παιδιά τους και να σώσουν για άλλη μια φορά τον κόσμο! Τελικά, είναι δύσκολο να είσαι αρκουδάκι!

ΟΙ ΦΙΛΟΙ ΜΑΣ ΤΑ ΖΩΑ!

Ξεκινάτε, λοιπόν, την περιπέτειά σας σε διάφορους κόσμους απ' όπου θα πρέπει να συλλέγετε τα παιδιά σας, εξουδετερώνοντας παράλληλα τις ηλίθιες αρκούδες του General Viggo. Το παιχνίδι είναι ένα third person shooter με μεγάλες πίστες και αρκετό ψάξιμο. Οι 7 όμορφοι κόσμοι (ο πρώτος είναι το χωριό σας που λειτουργεί ως tutorial) και οι 30 διαφορετικές πίστες εγγυώνται πως το παιχνίδι είναι μεγάλο σε διάρκεια και θα σας απασχολήσει για αρκετό καιρό.

Η ομάδα σας αποτελείται από έξι χαρακτήρες: τον Roofus, τον σκύλο και αρχηγό, τον Chang, τον Fire fox, την Juliette, μικρή και όμορφη γατούλα, τον Rico τον πιγκουίνο, τον Bungalow το καγκουρό και τον Tweek τον μόλις μιας μέρας δράκο. Καθένας από αυτούς έχει μία ειδική ικανότητα. Για παράδειγμα, ο Rico μπορεί να κολυμπήσει, ενώ ο Bungalow μπορεί να κάνει υψηλά άλματα. Πάντως, δεν θα χρειαστεί να πονοκεφαλιάσετε στην αρχή για το ποιον θα διαλέξετε, γιατί δεν έχει μεγάλη σημασία. Βλέπετε, συχνά στο παιχνίδι θα συναντήσετε ειδικούς τηλεμεταφορείς οι οποίοι αλλάζουν το χαρακτήρα που έχετε με αυτόν που απεικονίζεται. Αυτό

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
ACCLAIM/BIZARRE CREATIONS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 300, 32MB RAM, 16MB AGP 3D κάρτα γραφικών, κάρτα ήχου συμβατή με DirectX 6.1, Windows 95/98, 560MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο.


Στο πεδίο της μάχης.





Ρε παιδιά, ας το συζητήσουμε, πολιτισμένοι άνθρωποι είμαστε!



Κροκόδειλοι, αστείοι αλλά και θανατηφόροι σε κοντινές επαφές.

συμβαίνει επειδή κάθε χαρακτήρας μπορεί να σώσει μόνο το δικό του παιδί (τι εγωισμός, Θεέ μου!), κάτι που θα σας δημιουργήσει μερικά προβληματάκια. Ευκαιρίας δοθείσης, τα μωρά είναι διασκορπισμένα στα πιο απίθανα μέρη (πισίνες, υπονόμους, ελικόπτερα, ταράτσες...), και ίσως δυσκολευτείτε να βρείτε μερικά απ' αυτά. Επίσης, για να περάσετε ορισμένα σημεία του παιχνιδιού χρειάζονται οι ικανότητες ενός συγκεκριμένου χαρακτήρα, οπότε καλό θα ήταν να χρησιμοποιείτε τους τηλεμεταφορείς, αφού συνήθως είναι καλά τοποθετημένοι. Αυτό, βέβαια, δεν σημαίνει ότι δεν θα υπάρξουν φορές που για να περάσετε από κάποιο σημείο θα επιστρέφετε αρκετά πίσω για να βρείτε το αντίστοιχο... ζώο.

Για να αντιμετωπίσετε με επιτυχία τις αρκούδες που καραδοκούν θα χρησιμοποιήσετε πολλά ισχυρά και εντυπωσιακά όπλα, ενώ θα βρίσκετε και power ups. Συνολικά υπάρχουν είκοσι όπλα διασκορπισμένα στις πίστες, αλλά τα περισσότερα είναι αναβαθμίσεις. Ιδιαίτερο πρόβλημα πυρομαχικών ή και υγείας δεν θα έχετε, γιατί υπάρχει πληθώρα από σφαίρες και powerups.

Επίσης, μπορείτε να συλλέγετε και τις χρυσαφί πυραμίδες (tokens) που υπάρχουν διάσπαρτες στο παιχνίδι (θυμάστε τα νομίσματα στο Mario;). Αφού μαζεύετε έναν μεγάλο αριθμό μωρών σε κάθε "κόσμο" (απ' ό,τι φαίνεται, οι Fur Fighters είναι πολύτεκνοι), θα αντιμετωπίζετε και έναν αρχηγό που δεν είναι άλλος από τη γυναίκα του εκάστοτε Fur Fighter (στην περίπτωση του Tweek, η μητέρα του). Σύμφωνα με το σενάριο, αυτό συμβαίνει επειδή ο κακός General Viggo απήγαγε και μετάλλαξε (κάτι σαν τα χελωνονιντζάκια δηλαδή) τις συντρόφους των φίλων μας, ώστε να τους επιτίθενται. Ο μόνος τρόπος να τις σώσετε είναι να τις τραυματίσετε, ώστε να επανέλθουν στην αρχική κατάστασή τους.

Εχοντας διαβάσει όλα τα προαναφερθέντα, ελπίζω να καταλάβατε πως το παιχνίδι δεν είναι μόνο για τα μικρά αδερφάκια σας (αν και δεν περιέχει καθόλου αίμα). Τόσο ο χειρισμός όσο και το χιούμορ είναι μάλλον δύσκολα για μικρά παιδιά, ενώ χάρη στα χαρακτηριστικά του το παιχνίδι είναι αρκετά ελκυστικό και σε μεγαλύτερους!

ΤΙ ΚΑΝΕΙ ΝΙΑΟΥ ΝΙΑΟΥ; (ΟΙ ΥΠΟΤΙΘΕΜΕΝΟΙ ΓΡΙΦΟΙ)

Στο παιχνίδι συμμετέχει και ο General Bristol, ένας πεθαμένος θαλάσσιος ελέφαντας (εμφανίζεται το φάντασμά του) που σας δίνει στο tutorial κάποιες πληροφορίες σχετικά με τα μωρά και τους τηλεμεταφορείς. Στο παιχνίδι, τώρα, σας αναλύει στην αρχή κάθε "κόσμου" από ποια σημεία πρέπει να περάσετε και γενικά προωθεί την πλοκή του παιχνιδιού με μικρές περιγραφές. Δυστυχώς, όμως, έχει την κακή συνήθεια να εμφανίζεται κάθε τόσο όχι ως αφηγητής, αλλά κάνοντάς σας υποδείξεις για το πώς πρέπει να λυθούν οι γρίφοι. Αυτό καταστρέφει μέρος του παιχνιδιού, γιατί οι γρίφοι δεν είναι δύσκολοι, αφού βασίζονται κυρίως στην παρατηρητικότητα και την επιδεξιότητα. Βέβαια, δεν είναι υποχρεωτικό να του μιλάτε, αλλά αν τον αποφεύγετε δεν θα ενημερώνεστε για τη συνέχεια του σεναρίου. Τέλος, τους πανεύκολους γρίφους θέτουν κάποιοι "ουδέτεροι" πελεκάνοι, τους οποίους δυστυχώς δεν μπορείτε να σκοτώσετε!



"ΩΧ, ΕΝΑΣ ΤΟΙΧΟΣ...." ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΧΑΡΟΥΜΕΝΕΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι ο συνηθισμένος για αυτό το είδος: Χρησιμοποιείτε τα βελάκια για να κινείστε, ενώ στην οθόνη υπάρχει ένας στόχος μέσω του οποίου σημαδεύετε, κουνώντας το ποντίκι. Τα δύο πλήκτρα του ποντικιού χρησιμεύουν για να πυροβολείτε και να πηδάτε. Οπλα αλλάζετε πατώντας τους αριθμούς 1-8, ενώ για να διευκολυνθείτε στην αγαθή αποστολή σας, το παιχνίδι έχει μία λειτουργία auto-aim, "κλειδώνοντας" το στόχο πάνω σε κοντινές αρκούδες. Ετσι, η κατατρόπωση των αντιπάλων γίνεται απλούστερη, πόσο μάλλον για τους βετεράνους. Βέβαια, και οι υπόλοιποι δεν θα δυσκολευτείτε να εξουδετερώσετε τις αρκούδες, αρκεί ενώ πυροβολείτε να πηδάτε και να κινείστε ώστε να μη σας πετυχαίνουν. Αλλωστε μη νομίσετε πως οι αρκούδες έχουν και καμία εξελιγμένη νοημοσύνη, αν και υποτίθεται ότι κάθε φορά που τις πυροβολείτε κάνουν κάποιες τούμπες για να αποφύγουν τα πυρά σας. Θα τις δείτε πολλές φορές να κολλάνε σε κιβώτια ή ακόμα χειρότερα (μάλλον ακόμα καλύτερα για εμάς που παίζουμε) να πέφτουν στο νερό ή σε υπονόμους, προσπαθώντας να έρθουν προς το μέρος σας!

Ενώ, λοιπόν, προχωρείτε προς τη δόξα με τον απλό χειρισμό να σας βοηθάει, ξαφνικά στην οθόνη σας εμφανίζεται ένας τοίχος! Ναι, καλά καταλάβατε, η κάμερα έχει αρκετά

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Ομορφα καρτουνίστικα γραφικά
- Μεγάλο σε διάρκεια
- Πρωτότυπο, διασκεδαστικό και με χιούμορ

Αρνητικά

- Εκνευριστικό speech
- Προβλήματα με την κάμερα
- Υψηλές απαιτήσεις
- Ποιος ηλίθιος έβαλε το μωρό στο ελικόπτερο;

HINTS AND...CHIPS

Ιδού και μερικά κολπάκια για όσους... αγαπούν τα ζώα:

- **Να χρησιμοποιείτε το σωστό για κάθε περίσταση όπλο. Συγκεκριμένα για κοντινές αποστάσεις δοκιμάστε το πολύ δυνατό Shotgun, ενώ αν οι εχθροί βρίσκονται μακρύτερα χρησιμοποιήστε το πιστόλι ή κάποια αναβάθμισή του, ή το plasma gun που είναι και το αγαπημένο μου!**
- **Οταν πυροβολείτε, οι αρκούδες κάνουν τούμπες. Τότε σταματήστε να πυροβολείτε, υπολογίστε πού θα καταλήξουν και σκοτώστε τες πριν καν προλάβουν να σας σημαδέψουν ξανά!**
- **Αν πλησιάσετε μία αρκούδα από πίσω, δεν θα σας καταλάβει, ευκαιρία λοιπόν να την τελειώσετε στα γρήγορα.**
- **Οταν πυροβολείτε κάποιον εχθρό, να κινείστε γρήγορα ώστε όταν αυτός ανταποδίδει τα πυρά να αστοχεί και να μη χάνετε ενέργεια.**
- **Ανοίξτε τα αυτιά και τα ηχεία σας, καθώς οι χαρακτηριστικοί ήχοι που κάνουν οι αρκούδες και τα μωρά βοηθούν πολύ στον εντοπισμό τους.**
- **Μην παίξετε πολλές ώρες, γιατί πλησιάζουν και οι εξετάσεις!**
- **Προσοχή! Αν διαπιστώσετε ότι έχετε έντονη επιθυμία να αγοράσετε αρκουδάκι, διακόψτε αμέσως τη χρήση του παιχνιδιού!**

προβλήματα! Οπως σε κάθε third person shooter, έτσι και εδώ κινείται αυτόματα καθώς προχωρείτε, για να σας δίνει την καλύτερη οπτική άποψη. Μόνο που το συγκεκριμένο παιχνίδι έχει την τάση να δείχνει τοίχους (πολλούς τοίχους!) αφήνοντάς σας να περπατάτε στα τυφλά, ενώ άλλες φορές πλησιάζει πολύ κοντά στο χαρακτήρα που ελέγχετε εμποδίζοντάς σας και πάλι να έχετε πλήρη έλεγχο του χώρου ή ακόμα και να βλέπετε πού πυροβολείτε. Λάβετε υπόψη σας, επιπλέον, ότι αφού παίζεται ένα action παιχνίδι θα πρέπει πολλές φορές να κινείστε με ακρίβεια (π.χ. να πηδάτε από πλατφόρμα σε πλατφόρμα), κάτι που σημαίνει ότι οι προγραμματιστές της εταιρείας θα έπρεπε να είχαν προσέξει την κίνηση της κάμερας ακόμα περισσότερο.



ΣΚΥΛΙΣΙΑ ΖΩΗ (SAVES)

Επειδή το παιχνίδι προέρχεται από κονσόλα, από το Dreamcast συγκεκριμένα, save δεν μπορείτε να κάνετε όπου θέλετε αλλά μόνο στους τηλεμεταφορείς. Κάθε φορά που αλλάζετε χαρακτήρα γίνεται αυτομάτως αποθήκευση. Οσον αφορά στα μωρά, να ξέρετε ότι αν, αφού σώσετε κάποιο, σκοτωθείτε, το παιχνίδι το "θυμάται" και δεν χρειάζεται να πάτε να το ξαναπάρετε. Από την άλλη, κάτι ιδιαίτερα αρνητικό είναι το γεγονός ότι κάθε φορά που θα κάνετε load, όλοι οι εχθροί θα ξαναζωντανεύουν, αναγκάζοντάς σας να τους αντιμετωπίζετε ξανά χωρίς κάποιο προφανή λόγο. Ειδικότερα, το πρόβλημα γίνεται εντονότερο, όταν κάνοντας load θα βρεθείτε κατευθείαν περικυκλωμένοι από εχθρούς.

ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΠΙΣΤΕΣ

Οπως ίσως φαίνεται και από τα screenshots, τα γραφικά είναι πολύ καλά. Στην αρχή μου φάνηκαν λίγο χοντροκομμένα, αλλά έχουν τόσο ζωντανά χρώματα που θα τα απολαύσετε. Θα χαζεύετε το καρτουνίστικο περιβάλλον και τους απίθανους φωτισμούς (εξαρτώνται, βέβαια, και από την κάρτα γραφικών σας). Οι περιβάλλοντες χώροι είναι λαμπεροί και πολύχρωμοι, αν και όχι πολύ λεπτομερείς, τεράστιοι και σχετικά interactive, επιτρέποντάς σας να πυροβολήσετε αρκετά πράγματα, δυστυχώς όμως, όχι τους ενοχλητικούς πελεκάνους (γκρρρ!). Οι χαρακτήρες, με τη σειρά τους, έχουν καλό animation, και πού να δείτε και τα χαριτωμένα μωρά! Οι λάμψεις των όπλων όταν πυροβολείτε είναι φανταστικές και ακόμα καλύτερα είναι τα εφέ κατά την εναλλαγή των χαρακτήρων!

Επειδή όμως τίποτα δεν είναι τέλειο, υπάρχει κάτι ιδιαίτερα παράξενο με τα γραφικά: Οταν απομακρύνεστε από κάποιον εχθρό, αυτός εξαφανίζεται και όταν πλησιάζετε, εμφανίζεται ξανά, δεν είχε φύγει δηλαδή, ήταν εκεί! Δεν ξέρω γιατί το έκαναν αυτό οι προγραμματιστές της Bizarre, πάντως δημιουργεί άσχημη εντύπωση, ειδικά αν θέλετε να σκοτώνετε τους εχθρούς από πιο μακριά.

Βέβαια, για να χαρείτε όλη τη μαγεία των γραφικών θα χρειαστείτε αρκετά ισχυρό υπολογιστή, αφού το παιχνίδι είναι αρκετά βαρύ. Αν θέλετε να παίξετε αξιοπρεπώς σε μεγαλύτερες αναλύσεις, θα πρέπει να έχετε οπωσδήποτε τουλάχιστον 64MB RAM και κάρτα γραφικών με 32MB. Και πάλι, όμως, δεν θα γλιτώσετε τους μεγάλους χρόνους loading όταν περνάτε πίστα, καθώς και με 128MB RAM το loading ξεπερνάει μερικές φορές τα 30 δευτερόλεπτα! Το παιχνίδι υποστηρίζει "Transform & Lightning", οπότε οι κάτοχοι GeForce μπορείτε να αρχίσετε να χοροπηδάτε από χαρά. Μην ξεχάσουμε να σημειώσουμε και ότι για να παίξετε το παιχνίδι σε Windows Millennium, πρέπει να κατεβάσετε ειδικό patch (θα συμπεριληφθεί σε επόμενο CD του "PC Master").

Συνοψίζοντας, τα γραφικά εξυπηρετούν με τον καλύτερο τρόπο το παιχνίδι δημιουργώντας την εντύπωση κινούμενων σχεδίων (όπως τα Tiny Toons!). Γι' αυτό το λόγο τα επίπεδα έχουν μια παράξενη γοητεία, που προκαλεί να τα εξερευνήσουμε μέχρι τέλους!

ΤΣΑΜ - ΤΣΑΜ... ΤΙ;

Το παιχνίδι, εκτός από χαριτωμένα γραφικά, έχει και ήχο. Μόνο που στην προσπάθειά τους να καινοτομήσουν οι προγραμματιστές, μας τα χάλασαν λιγάκι. Επειδή το speech θα ήταν δύσκολο (αλήθεια, τι φωνή θα είχε ένα καγκουρό;), προτίμησαν να κάνουν το εξής: Τα λόγια που λέει κάθε χαρακτήρας εμφανίζονται σε κείμενο στο κάτω μέρος της οθόνης, αλλά όταν μιλάει ακούγονται κάποιοι περίεργοι ήχοι (φανταστείτε το σαν διασταύρωση σκύλου-φώκιας και πάπιας). Στην αρχή θα το βρείτε πρωτότυπο και λειτουργικό, αλλά προτού καλά καλά τελειώσετε την πρώτη πίστα-tutorial θα το έχετε βαρεθεί και θα προσπερνάτε όλους τους διαλόγους όσο πιο γρήγορα γίνεται.

Τα ηχητικά εφέ είναι πολύ καλά από τον ήχο των όπλων μέχρι το περπάτημα στο χιόνι. Μόνο που ο χαρακτήρας που θα έχετε, θα κάνει τον ίδιο ήχο όταν πηδάει και όταν τραυ-



Ο στόχος έχει λοκάρει πάνω στον κροκόδειλο.



Μαμά, πώς πάχυνες έτσι; (Ο πρώτος αρχηγός).



Ο δεύτερος αρχηγός είναι η γυναίκα του Rico. Σίγουρα στο γάμο έδειχνε πιο όμορφη!



Ενας εφιάλτης που τα τελευταία βράδια μοιάζει με φως δυνατό μες τα σκοτάδια...

ματίζεται, με αποτέλεσμα να σας μπλέκει λίγο. Οι εχθροί και τα μωρά κάνουν χαρακτηριστικούς ήχους επιτρέποντάς σας να προετοιμάζεστε για το τι θα αντιμετωπίσετε, καθώς και να τους εντοπίζετε πιο εύκολα.

Κουραστική αντίθετα είναι η μουσική. Αν και ζωντανή και με κάποιες εναλλαγές ανάλογα με το χαρακτήρα που χειρίζεστε, γρήγορα θα χαμηλώσετε αρκετά την έντασή της.

THE FLUFFMATCH

Ετσι ονομάζει το παιχνίδι το deathmatch, που είναι μια ευχάριστη προσθήκη, αφού επιτρέπει να παίζουμε με αληθινούς ανθρώπους. Μπορείτε να διαλέξετε έναν από τους έξι χαρακτήρες και να αντιμετωπίσετε από 1 έως 16 ανθρώπινους αντιπάλους σε δώδεκα διαφορετικές και απολαυστικές πίστες. Για το deathmatch υπάρχει μια πληθώρα από ειδικά αντικείμενα και powerups που έχουν ως σκοπό να κάνουν τους αγώνες πιο διασκεδαστικούς. Ισως, βέβαια, να έπρεπε να έχει συμπεριλάβει η Bizarre και κάποια άλλα modes όπως τα capture the flag και teamplay, ώστε να κάνει τις δικτυακές μάχες ακόμα πιο ενδιαφέρουσες. Να αναφέρουμε, επίσης, πως έχουμε επιλογή για first person view, που ίσως θα μπορούσε να υπάρχει και στο single play.

Multiplayer μπορείτε να παίξετε είτε σε LAN είτε μέσω Internet και gamespy arcade.



Δυστυχώς, στο gamespy arcade, όπου υποτίθεται ότι μπορεί κάποιος να βρίσκει εύκολα συμπαίκτες, δεν βρήκαμε ποτέ κατά τη διάρκεια της συγγραφής του review περισσότερους παίκτες από τα δάχτυλα του ενός χεριού... Παρ' όλα αυτά ακόμα και με τρεις παίκτες (με τόσους μπορέσαμε να παίξουμε) οι μάχες γίνονται γρήγορα χαοτικές και πολύ ευχάριστες. Σίγουρα το multiplayer μέρος του Fur Fighters δεν θα σας κάνει να παρατήσετε για χάρη του το Quake 3 (ή το Unreal Tournament, είναι θέμα προτίμησης) για να δημιουργήστε δική σας fur-clan, αλλά σίγουρα θα σας προσφέρει αρκετές ευχάριστες στιγμές.



Walking in the snow!

ΚΑΙ ΖΗΣΑΝΕ ΑΥΤΟΙ ΚΑΛΑ...

Στις μέρες μας υπάρχουν πολλά παιχνίδια που με πομπώδεις τίτλους, μεγάλη διαφήμιση και διαρροή πληροφοριών πριν από την κυκλοφορία τους, προσπαθούν να επιτύχουν. Ανάμεσα σε όλο αυτό τον καταιγισμό παιχνιδιών, μικρές εταιρείες - όπως η Bizarre εν προκειμένω - βγάζουν τίτλους που μπορούν να ξεχωρίσουν από το σωρό, αρκεί να τύχουν της προσοχής των απανταχού gamers. Το Fur Fighters είναι ένας από αυτούς, που σίγουρα δεν έφερε την επανάσταση, αλλά είναι τουλάχιστον αξιοπρεπές, αρκετά πρωτότυπο και διαθέτει αρκετό χιούμορ. Μπορεί να μη γίνει το αγαπημένο σας παιχνίδι, θα σας κάνει όμως να χαρείτε κάθε λεπτό που θα το παίζετε.

Παρά τα αντικειμενικά προβλήματά του, λοιπόν, αν έχετε βαρεθεί τα "σοβαρά", σκοτεινά και δήθεν cult παιχνίδια, δοκιμάστε το Fur Fighters και θα διαπιστώσετε πως θα είναι κάτι παραπάνω από ένα απλό διάλειμμα...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	84
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	88
GAMEPLAY	83
ΑΝΤΟΧΗ	82

83



Πλάκα έχει! Αν δεν είχε και τα μικροπροβλήματα...

TIMES OF CONFLICT

Μόλις το είδα, βρε παιδιά, στα γραφεία του περιοδικού μού τράβηξε την προσοχή. Το εξώφυλλο έγραφε "Times of Conflict", 3 civilizations, 1 planet, 1 objective... power, ενώ λίγο πιο κάτω υπήρχε το λογότυπο της Microids. Αμέσως μου ήρθε στο μυαλό το εκπληκτικό Far Gate και έτσι αποφάσισα να το πάρω για ένα review-δάκι. Τι; Αν άξιζε; Διαβάστε παρακάτω και όλα θα αποκαλυφθούν...

του Γιάννη "Piccolo" Παναγάκη
FFVIISephiroth1@lycos.com

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
EUGEN SYSTEMS/MICROIDS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 233MHz (350 προτεινόμενος), 3D κάρτα γραφικών με 8MB VRAM συμβατή με DirectX 7.0 (16 προτεινόμενη), DirectX 7.0 και άνω, συμβατή με DirectX κάρτα ήχου, Windows 98

Ξέρω πως είναι λίγο βάρβαρο να σας "παίρνουν από τα μούτρα", αλλά δεν γίνεται αλλιώς, καθώς πρέπει να ξεκαθαριστεί το θέμα από την αρχή. Ποιο θέμα; Μα, φυσικά, οι...

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Είμαι σίγουρος ότι όσοι διαβάσατε από την αρχή το άρθρο αυτό θα προσέξατε τις ελάχιστες, για την εποχή, απαιτήσεις του τίτλου. Θα σκεφτήκατε: "3D γραφικά σε RTS, πολλές μονάδες και μόνο PII στα 350 recommended... σκέτο κελεπούρι!". Μην αρχίσετε, όμως, από τώρα τα πανηγύρια, μια και η αλήθεια είναι απελπιστικά απογοητευτική.

Τυγχάνει να είμαι κάτοχος τριών επεξεργαστών, ενός PII στα 350 και δύο PIII, στα 450 και στα 650. Οπως καταλαβαίνετε, λοιπόν, το Times of Conflict είχα την ευχέρεια να το δοκιμάσω στις recommended και όχι μόνο απαιτήσεις, ώστε να είμαι βέβαιος για την "καλή δουλειά" των προγραμματιστών. Ε, λοιπόν, σας πληροφορώ ότι το παιχνίδι δεν παιζόταν στον 350άρη με τίποτα! Για να κινηθεί ο κέρσορας έκανα προσευχές και τάματα, το δε αστείο ήταν ότι περισσότερο κολλούσε στις οθόνες επιλογών παρά in game. Βέβαια, μη φανταστεί κανείς ότι in game όλα ήταν μια χαρά, μια και μπορεί να κινούνταν ο κέρσορας αλλά δεν κινούνταν οι δυνάμεις. Και δεν μιλάμε για μεγάλους στρατούς αλλά για καμιά δεκαριά μονάδες! Ισως ο αριθμός δέκα να σας φαίνεται μεγάλος, αλλά το παιχνίδι υπερτονίζει (ξέρετε, τώρα, μεγάλα γράμματα στο εξώφυλλο του κουτιού, στο jewel case) ότι ο παίκτης θα ελέγχει μέχρι 1.000 μονάδες συγχρόνως, οπότε οι δέκα φαντάζουν απίστευτα λίγες.

Οπως, καταλαβαίνετε, άρχισα να βγάζω καπνούς. Αμέσως περνάω το patch μπας και πρόκειται περί bug, αλλά πού τέτοια τύχη, τα ίδια Παντελάκι μου τα ίδια Παντελή μου. Ευθύς αμέσως καρφώνω στη slot 1 τον 450 για να διαπιστώσω ότι οι βελτιώσεις ήταν από ελάχιστες έως μηδαμινές. Μόνο όταν το έτρεξα στον 650άρη κατάφερα να παίξω αξιοπρεπώς. Η δε κάρτα γραφικών που χρησιμοποίησα και στις τρεις δοκιμές ήταν μία GeForce 2 GTS, οπότε δεν υπήρχε περίπτωση να ήταν εκείνη υπεύθυνη.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Και να πει κανείς ότι τα γραφικά είναι κάτι το εξωπραγματικό, να πάει στο καλό, έλα όμως που είναι χείριστα! Καταρχήν, πρέπει να τονιστεί ότι οι πίστες έχουν απίστευτα λιτό σχεδιασμό, με πολύ κακής και χαμηλής ποιότητας textures. Αν κάνεις, δε, κοντινό στα δέντρα και τους κάκτους που συναντάς στις πίστες, θα διαπιστώσεις ότι είναι τελείως δισδιάστατα και τόσο γελοία σχεδιασμένα που σε κάνουν να αναρωτιέσαι αν η σχεδίασή τους έγινε σε κάποιο ειδικό πρόγραμμα, για παράδειγμα, 3D Studio, Maya κ.λπ. ή στο Paint των Windows!

Οσον αφορά στα κτίρια, τα πράγματα δεν ξεφεύγουν από το πολύ χαμηλό επίπεδο στο οποίο κυμαίνονταν και οι πίστες. Τα χρώματα που χρησιμοποιούνται παραμένουν κάτω των 256 (για να μην πω τίποτα πιο βαρύ) και τα textures έχουν απλώς τα βασικά, κανένα παράθυρο, καμιά πόρτα. Και, προς Θεού, μη φανταστείτε τίποτα σπουδαίο: απλά, λιτά, παιδικά σχεδιάκια.

Το μεγάλο σουξέ, όμως, είναι οι infantry units, τα ανθρωπάκια δηλαδή, τα





Το κεντρικό μενού επιλογών του Times of Conflict.

οποία είναι τόσο γελοία σχεδιασμένα και έχουν τόσο αισχρό animation που προκαλούν επιληψία! Το animation τους αποτελείται από δύο κινήσεις, μία με το δεξί χέρι μπροστά και μία με το αριστερό, ακριβώς όπως στην παρέλαση, και τα textures τους είναι τόσο "καλά" ώστε καταφέρνουν να κάνουν τους στρατιώτες με πλήρη εξοπλισμό μάχης να μοιάζουν με crash test dummies.

Υπάρχουν όμως και ορισμένα ελάχιστα μεν, αλλά καλά στοιχεία: Πρόκειται για τις μηχανοκίνητες μονάδες, δηλαδή τα πλοία, τα αεροσκάφη και τα οχήματα ξηράς. Ολων των φυλών (τρεις στον αριθμό) οι μονάδες είναι πρωτότυπα σχεδιασμένες και με κάποια ακρίβεια ώστε να μπορούν να ξεχωρίζουν τα απλά τανκς από τα artillery units, μια και τα δεύτερα έχουν μικρότερη σε μήκος και διαμέτρημα κάννη. Τα δε textures που χρησιμοποιήθηκαν για να ντύσουν τα μοντέλα ξεφεύγουν από τη "μετριότητα" και καταφέρνουν να αποδώσουν αρκετά καλά τις λεπτομέρειες των μονάδων.

Επιπροσθέτως τα διάφορα ειδικά εφέ, όπως οι εκρήξεις και οι ακτίνες laser, κυμαίνονται σε εξίσου ικανοποιητικά επίπεδα. Μπορεί τα laser να μη σου δίνουν την καλύτερη δυνατή αίσθηση και να μοιάζουν περισσότερο με άσπρες γραμμές, οι εκρήξεις όμως ικανοποιούν και με το παραπάνω, μια και είναι αρκετά θεαματικές και όμορφα σχεδιασμένες. Επίσης, αξίζει να αναφερθεί ότι τα laser και οι βολές από τις μηχανοκίνητες μονάδες μπορεί να μην αλλάζουν τη μορφολογία του χάρτη (μήπως ζητάω πολλά;), αλλά αφήνουν σημάδια-καψίματα στο έδαφος.

Τέλος, όσον αφορά στα βίντεο που υπάρχουν στο παιχνίδι, ετοιμαστείτε για τη μεγάλη απογοήτευση. Εκτός από αυτά των εταιρειών, τα υπόλοιπα είναι τέσσερα τον αριθμό! Ναι, καλά ακούσατε, τέσσερα! Και για να σας γλιτώσω από ατέρμονους μαθηματικούς υπολογισμούς του στυλ τρεις φυλές - τρεις εισαγωγές και τρεις τερματισμοί - έξι, σας πληροφορώ ότι και οι τρεις campaigns, μία για κάθε φυλή, έχουν την ίδια εισαγωγή, μόνο στα λόγια του αφηγητή διαφέρουν.

Ωστόσο, μην ανησυχείτε, μια και οι εκπλήξεις δεν τελειώνουν εδώ. Τούτο διότι καθένας από τους τρεις τερματισμούς είναι ακριβώς ίδιος με τους άλλους! Η μόνη αλλαγή, που λέει ο λόγος αλλαγή, είναι στα χρώματα των χώρων, τα οποία στη μία είναι αποχρώσεις του μπλε, στην άλλη του πράσινου και στην άλλη του κόκκινου. Διαφορετικά όλα τα υπόλοιπα είναι ακριβώς ίδια, ακόμα και τα λόγια που λέει ο Elder!

Τέλος, τα μενού του παιχνιδιού, όσον αφορά στα γραφικά και τον ήχο, είναι πολύ φτωχά. Κάθε μενού περιλαμβάνει μόνο τρεις επιλογές. Στον ήχο, για παράδειγμα, σας επιτρέπει να αυξομειώσετε την ένταση των εφέ, των μουσικών κομματιών και των φωνών, πέραν αυτών, όμως, δεν δίνει καμία άλλη δυνατότητα, όπως EAX, sampling ή αν θέλετε hardware accelerated sound. Το μόνο που μπορείτε να ελέγξετε από εκεί, και έχει σχέση με την εκμετάλλευση του hardware σας, είναι το level of detail στα γραφικά. Και with that said περνάμε σιγά σιγά στον...

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Σχετικά καλό σενάριο
- Κάποιες πρωτότυπες ιδέες στο gameplay

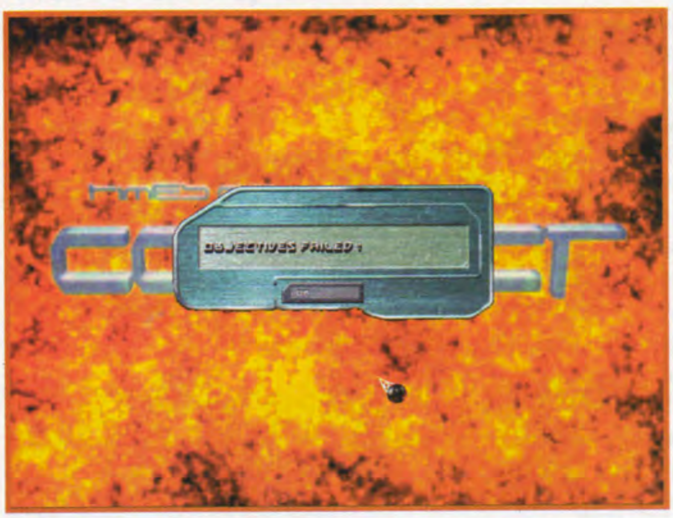
Αρνητικά

- Πολύ κακογραμμένος κώδικας
- Χαμηλής ποιότητας τρισδιάστατα μοντέλα
- Κακής ποιότητας textures
- Ασχημος ήχος και ηχητικά εφέ
- Προβληματικός χειρισμός
- Ασχημο animation
- Υψηλό επίπεδο δυσκολίας

ΗΧΟΣ

Στο συγκεκριμένο τομέα τα πράγματα παραμένουν στα ίδια χαμηλά επίπεδα. Και για να ακριβολογούμε, σας πληροφορώ ότι τα μουσικά κομμάτια που θα ακούσετε στο Times of Conflict είναι μετρημένα στα δάχτυλα... του ενός χεριού! Εκτός αυτού, όλα είναι στον ίδιο άχρωμο τόνο, με κύριο χαρακτηριστικό το μονότονο και αφόρητα εκνευριστικό ντουπ, ντουπ, ντουπ.

Τα ηχητικά εφέ είναι κάτι το απερίγραπτο. Τέτοια συγκίνηση είχα να πάρω από τον "Τιτανικό"! Φυσικά αστειεύομαι, μια και σε αυτό τον τομέα επικρατεί μαύρο χάλι. Απ' όλο το παιχνίδι κατάφερα να ξεχωρίσω τέσσερα ηχητικά εφέ. Ενα για τους κινητήρες των δυνάμεων αέρος, ένα για τις δυνάμεις θαλάσσης, ένα για τους κινητήρες των μηχανοκίνητων δυνάμεων ξηράς και ένα για τους ήχους των laser. Η ποικιλία, όπως καταλαβαίνετε, είναι χαρακτηριστική, η δε ποιότητα κυμαίνεται σε μέτρια έως και χαμηλά επίπεδα, μια και εδώ η επανάληψη των ήχων αυτών καταντούσε -αν μη τι άλλο- κουραστική.



Να κάτι που θα βαρεθείτε να βλέπετε, αν αποφασίσετε να ασχοληθείτε με το ToC.



Πλάνα από το... μέτωπο.

MULTIPLAYER

Ναι, αγαπητοί αναγνώστες, το παιχνίδι μπορεί να μην έχει να επιδείξει τίποτα, αλλά προσφέρει τη δυνατότητα multiplayer. Για την ακρίβεια, εκτός από τα skirmish-άκια, για τα οποία παραδόξως διατίθενται πολλές πίστες που μπορείτε να διαλέξετε, υπάρχουν και οι επιλογές για LAN και TCP/IP.
Σε αυτό το σημείο τονίζω ότι την TCP/IP επιλογή μπορείτε να την ξεγράψετε, μια και δεν πρόκειται να βρείτε κανέναν άλλο gamer για να παίξετε on-line στο Δίκτυο. Τώρα για την επιλογή του LAN όλο και κάτι μπορεί να γίνει, αλλά το παιχνίδι σας, αν δεν έχετε επεξεργαστές κοντά στο 1GHz, θα μοιάζει μάλλον με benchmark, μια και θα μετράτε FPS λόγω lag και κακού κώδικα, που κάνει ακόμα και ένα PIII στα 733 να έρπει.

Μόνο θετικό στοιχείο στον τομέα του ήχου αποτέλεσαν οι φωνές των ηρώων, οι οποίες είναι αρκετά προσεγμένες. Βέβαια, μπορεί να μην ακούτε τη δική σας φωνούλα, μια και δεν έχουν βάλει φωνή για τον ήρωα που ελέγχετε, αλλά όλοι οι στρατηγοί (τρεις για κάθε φυλή), καθώς και οι Elders έχουν αρκετά καλές και προσεγμένες φωνές. Αξίζει να σημειωθεί, δε, ότι όλοι οι διάλογοι του παιχνιδιού, οι οποίοι είναι αρκετοί, είναι αρκετά απολαυστικοί λόγω του πολύ καλού χρωματισμού των φωνών, περνώντας έτσι στον παίκτη τα απαραίτητα μηνύματα και νοήματα. Ηρθε, όμως, η ώρα να περάσουμε και σε ορισμένα πιο ουσιώδη θέματα όπως ο...

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Στον τομέα αυτό το Time of Conflict κινείται στα χνάρια παιχνιδιών, όπως τα Warcraft, Starcraft και Age of Empires, όπου ο έλεγχος των μονάδων γίνεται με δεξί κλικ. Ισχύουν οι γνωστές πλέον δημιουργίες ομάδων με το πάτημα των πλήκτρων Ctrl + 1, 2... 9, ενώ έχει προστεθεί και μία σχετικά καλή καινοτομία. Μέσω του replacement icon μπορείτε να αναπληρώνετε τις δυνάμεις που χάνετε στη μάχη αυτόματα, μια και μόλις χαθεί έστω και μία, το κτίριο που παράγει τη μονάδα που χάσατε, θα αρχίσει αυτόματα την παραγωγή της με start point την περιοχή που βρίσκεται η ομάδα η οποία έχασε τη μονάδα.

Δυστυχώς, όμως, κάπου εδώ τα "καλά" για το χειρισμό σταματούν και αρχίζουν τα δύσκολα. Μη βιαστείτε να υποθέσετε ότι ο χειρισμός του παιχνιδιού θα είναι καλός, αφού είναι βασισμένος σε ένα καλό και δοκιμασμένο πρότυπο. Στην προσπάθειά τους οι προγραμματιστές να προσδώσουν ρεαλιστικότητα στη μάχη, προγραμμάτισαν τις δυνάμεις να αντιδρούν διαφορετικά, ανάλογα με το έδαφος. Βέβαια, αυτό θα μου πείτε ότι είναι θετικό, αλλά -πιστέψτε με- κάθε άλλο παρά τέτοιο δεν είναι, καθώς, λόγω αυτής της "ρεαλιστικότητας", οι μόνες δυνάμεις που αντιδρούν στις εντολές σας με προβλέψιμο τρόπο είναι αυτές του αέρα! Ολες οι υπόλοιπες μονάδες είναι απίστευτα δυσκίνητες και προβληματικές, μια και είτε παίζεις σε πεδιάδα είτε σε βουνά όλες χαρακτηρίζονται από μία απίστευτη τάση να παραμένουν ακίνητες. Αν, δε, διαθέτετε "μικρό" επεξεργαστή (κάτω των 550), τότε μάλλον θα έχετε κάνει uninstall το παιχνίδι προτού κινηθούν.

Εξαιτίας, λοιπόν, αυτού του προβλήματος, το επίπεδο δυσκολίας ανεβαίνει κατακόρυφα, μια και ενώ μπορεί να έχετε αρκετές δυνάμεις για να προστατεύσετε τη βάση σας ή να πολεμήσετε με κάποιες δυνάμεις του εχθρού, θα σας προδώσει ο χειρισμός, αφού δεν θα μπορέσετε να τοποθετήσετε σωστά τις μονάδες σας.



Η λεπτομέρεια που χαρακτηρίζει τις infantry units είναι εκπληκτική!

Επίσης στο χειρισμό στη μάχη πέφτει το μεγάλο γέλιο. Λοιπόν, άπαξ και εμπλακήκατε σε μάχη με αντίπαλες μονάδες, το AI των μονάδων σας πάει περίπατο. Ολες είναι καθηλωμένες και βαράνε. Προτού σκεφτείτε ότι κάτι τέτοιο είναι αναμενόμενο, σας πληροφορώ ότι τις ranged μονάδες, που δεν μπορούν να χτυπήσουν κοντινούς στόχους, όταν τις πλησιάζουν, αντί να οπισθοχωρήσουν ώστε να φτάσουν σε κάποια απόσταση απ' όπου θα μπορούν να επιτεθούν, κάθονται σαν κούτσουρα και διαλύονται. Αν, δε, προσπαθήσετε να τις κινήσετε μόνοι σας, τότε έρχεται το προβληματικό pathfinding να σας ξετινάξει, μια και τώρα οι δυνάμεις σας ούτε θα κινούνται αλλά ούτε και θα βαράνε. Ας περάσω, όμως, ευθύς αμέσως στην περιγραφή αυτών των μονάδων.

ΦΥΛΕΣ - ΜΟΝΑΔΕΣ - ΣΕΝΑΡΙΟ

Οπως προανέφερα, στο παιχνίδι υπάρχουν τρεις φυλές: η Alliance, η Foundation και η Order of the Guild ή απλώς Guild. Αυτές δημιουργήθηκαν από τη θέληση καθενός από τους Champions - Elders και τις περίεργες ιδιότητες



Η οθόνη επιλογής φυλής.



Προσπαθώντας να προστατεύσω τη βάση μου.



Το μενού επιλογής πίστας και αντιπάλων στο Skirmish.



Κοντινό σε δύο αεροσκάφη της Guild.

του aarine. Το aarine είναι ένα από τα δύο resources που θα χρειαστείτε στο παιχνίδι και παράγεται από τους κατοίκους του πλανήτη Edhaer τον οποίο προσπαθείτε να κατακτήσετε. Οι Elders, λοιπόν, διαγράφοντας επιλεκτικά τη μνήμη των υπηκόων τους, κατάφεραν να στεφθούν ως απόλυτοι ηγέτες και έπειτα από 93 imperial years αποφάσισαν ότι ήρθε η ώρα για μάχη. Το σενάριο, όμως, δεν σταματά εδώ. Το ερώτημα που προκύπτει είναι γιατί να αρχίσουν ύστερα από 93 χρόνια αυτήν τη μάχη; Ο λόγος είναι ότι ο απόλυτος μονάρχης του σύμπαντος, ο Emperor, διοργανώνει ένα τουρνουά που διαρκεί 100 χρόνια. Μέσα σε αυτό το χρονικό διάστημα θα πρέπει οι Champions να οργανώσουν στρατιωτικά τη φυλή τους και να την οδηγήσουν στη μάχη απέναντι στους άλλους "διαγωνιζομένους" με σκοπό την κατάκτηση ενός πλανητικού συστήματος που έχει ορίσει ο Emperor. Ο νικητής, φυσικά, θα κρατήσει το πλανητικό σύστημα ή ό,τι έχει απομείνει από αυτό. Οπως, λοιπόν, καταλαβαίνετε, ο χρόνος που απομένει μέχρι το τέλος του τουρνουά είναι πολύ λίγος και όλο το βάρος για την επιτυχία πέφτει στους ώμους σας.

Στον τομέα του σεναρίου πρωτοτυπία παρουσιάζει και η εξέλιξή του, μια και αυτή εξαρτάται από τους διαλόγους του ήρωα που ελέγχετε με τους στρατηγούς σας και τον Elder. Στους δε διαλόγους δεν υπάρχει μόνο μία δυνατή απάντηση, αλλά τουλάχιστον δύο, η καθεμία από τις οποίες επηρεάζει διαφορετικά την εξέλιξη του παιχνιδιού. Επειδή όμως η θέση του στρατηγού είναι στο πεδίο της μάχης και η μάχη είναι δύσκολη, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε όλα τα μέσα που σας παρέχονται για να νικήσετε. Τα μέσα αυτά, όμως, δεν καταφέρνουν να ξεφύγουν από τα καθιερωμένα. Ετσι, συναντάμε τρεις φυλές, οι οποίες όλες έχουν σχεδόν τα ίδια κτίρια και πανομοιότυπες μονάδες.

Ετσι, λοιπόν, υπάρχουν barracks, heavy factory, naval yard, air base για την κατασκευή μονάδων για το στράτευμά σας, όπως άλλωστε σε όλα τα strategies, καθώς και κτίρια όπως τα turrets και rocket turrets, τα οποία μαζί με τα τείχη συντελούν στη δημιουργία μιας απόρθητης βάσης.



Ο στρατηγικός χάρτης του Times of Conflict.

Ενα θετικό στοιχείο είναι ότι στο Time of Conflict τα κτίρια δεν έχουν προαπαιτήσεις. Στο Dune2000, για παράδειγμα, για να χτίσετε radar outpost χρειαζόταν να έχετε barracks. Εδώ όμως όλα τα κτίρια είναι διαθέσιμα από την αρχή. Αν και πρωτότυπο αυτό το στοιχείο, εντούτοις το παιχνίδι χάνει μέρος από την πώρωση που προσφέρει, μια και δεν επιφυλάσσει στους παίκτες περαιτέρω εκπλήξεις, όπως αυτήν που νιώσατε όταν παίζατε Starcraft και μπορούσατε πλέον να φτιάξετε battle cruiser.

Ωστόσο τα άσχημα δεν σταματούν εδώ, μια και στο Times of Conflict, εκτός των άλλων, δεν υπάρχει ιδιαίτερη ποικιλία όσον αφορά στις δυνάμεις, δηλαδή διαφορετικές μονάδες για κάθε φυλή με διαφορετικά χαρακτηριστικά η καθεμία. Μοναδική όαση αποτελούν οι infantry units, όπου στην Guild, λόγω του ότι η ιδεολογία της μοιάζει περισσότερο με θρησκευτικό κίνημα και πιστεύουν πιο πολύ στη μάχη σώμα με σώμα, έχουν πιο πολλές μονάδες πεζικού απ' ό,τι οι άλλες φυλές, οι οποίες είναι οι πιο δυνατές στο παιχνίδι κυρίως ενάντια σε αντίπαλες μονάδες και όχι κτίρια. Αντίθετα, οι μονάδες πεζικού της Alliance είναι ό,τι πρέπει για να ξαπλώσουν κάτω όποιο κτίριο στέκει όρθιο.

Δυστυχώς, όμως, όλες οι υπόλοιπες μονάδες του παιχνιδιού στερούνται έστω και της παραμικρής διαφοροποίησης και ξεχωρίζουν μεταξύ τους μόνο εμφανισιακά, ρίχνοντας έτσι κι άλλο την ήδη χαμηλή εικόνα του τίτλου.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ειλικρινά δεν μπορώ να καταλάβω το λόγο κυκλοφορίας αυτού του τίτλου από μία αξιόλογη εταιρεία όπως είναι η Microids, αφού το μόνο που έχει να επιδείξει είναι ένα αξιοπρεπές σενάριο και μια δυο καλές ιδέες στο gameplay. Είπαμε να υποστηρίζουμε μικρές εταιρείες, αλλά να αξίζουν οι τίτλοι που κυκλοφορούν.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	45
ΗΧΟΣ	41
ΣΕΝΑΡΙΟ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	43
ΑΝΤΟΧΗ	20

38



Μη σας περάσει καν από το μυαλό να το δείτε. Μπορεί τα screenshots να μοιάζουν καλά, αλλά... ό,τι λάμπει δεν είναι χρυσός!

WARLORDS BATTLECRY

Η ιστορία των παιχνιδιών Warlords ξεκινάει από το μακρινό 1989 με τον τίτλο Warlords I. Τρία χρόνια αργότερα, το 1992, κυκλοφόρησε το Warlords II, το 1994 το Warlords II Deluxe, το 1997 το Warlords III: Reign Of Heroes, το 1999 το Warlords III: Darklords Rising και αναμένουμε κατά το τρέχον έτος το Warlords IV! Το Warlords Battlecry, όμως, έχει κάτι τελείως διαφορετικό τόσο από τα προγενέστερα παιχνίδια του ιδίου ονόματος όσο και από τα μεταγενέστερα. Ενώ όλα τα άλλα Warlords ήταν, είναι και θα είναι turn based (συμπεριλαμβανομένου και του IV), το Warlords Battlecry είναι Real Time Strategy (RTS). Αυτή η σημαντική αλλαγή στη "νοοτροπία" του παιχνιδιού φέρνει νέο κόσμο στη σειρά των Warlords και παράλληλα προετοιμάζει το έδαφος για το Warlords IV. Εχουμε να κάνουμε με ένα καθαρόαιμο RTS, με πινελιές από RPG, κλασικός συνδυασμός τα τελευταία δύο χρόνια...

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
SSG

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
233MHz Pentium, 64MB RAM, 4x CD-ROM, κάρτα ήχου 16bit, κάρτα οθόνης, DirectX 7.0a, Windows(r) 95/98 και 650MB στο σκληρό δίσκο

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το Warlords Battlecry κυκλοφόρησε τον Δεκέμβριο του 2000 στην αγορά, δύο μήνες νωρίτερα από το Kingdom Under Fire, το οποίο θα μπορούσα να χαρακτηρίσω ως τον μοναδικό ανταγωνιστή του τη συγκεκριμένη περίοδο. Και τα δύο ακολουθούν τα χνάρια του Warcraft II, είναι δηλαδή Fantasy RTS, στα οποία έχουν ενσωματωθεί στοιχεία από RPG (στο Kingdom Under Fire τα στοιχεία αυτά είναι περισσότερα). Τελευταία έχω παρατηρήσει ότι ενώ αρκετά παιχνίδια τα κατατάσσουμε σε κάποιο είδος, αναφέρουμε ότι έχουν και στοιχεία από RPG. Συχνά, όμως, ίσως και στην περίπτωση του Warlords Battlecry, να πέφτουμε έξω σε αυτόν το χαρακτηρισμό! Διότι θεωρούμε ένα παιχνίδι RPG όταν δούμε ότι υπάρχει ανεπτυγμένο σύστημα εξέλιξης χαρακτήρα (δηλαδή experience, levels, skills, spells κ.λπ.). Αν ήταν όμως τα Role Playing Games μόνο εξέλιξη χαρακτήρα... τότε ζήτω που καήκαμε! Πέραν του φοβερού συστήματος ανάπτυξης του χαρακτήρα, το στοιχείο που με έκανε να αποφασίσω ότι το Battlecry μοιάζει και με RPG είναι η ύπαρξη ανεξάρτητων Quests, τα οποία αν θέλει παίρνει ο χαρακτήρας και τα ολοκληρώνει, ενώ σε καμία από τις δύο περιπτώσεις δεν επηρεάζεται η εξέλιξη του σεναρίου. Μπορεί να μην είναι αρκετό το στοιχείο αυτό, αλλά μην ξεχνάτε ότι το χαρακτήρισα RTS με πινελιές RPG, οπότε είμαι καθαρός :)



ΣΕΝΑΡΙΟ - CAMPAIGN

Η υπόθεση του Warlords Battlecry κινείται γύρω από την πτώση δύο μετεωριτών και τη χαμένη προφητεία, η οποία αναφέρεται στους δύο μυθικούς μετεωρίτες με τις φοβερές δυνάμεις που πρόκειται να φέρουν μεγάλη καταστροφή, εκτός αν πέσουν στα σωστά χέρια. Η εισαγωγή, παρά το ότι δεν είναι και τόσο ποιοτική, βάζει τον παίκτη κατευθείαν στο κλίμα, χωρίς να αποκαλύπτει πολλά πράγματα για το σενάριο, τα οποία θα ανακαλύπτετε μόνοι σας σιγά σιγά μέσα από το campaign του παιχνιδιού, που χωρίζεται σε τέσσερα μεγάλα κεφάλαια, το καθένα από τα οποία αποτελείται από αρκετούτσικα επεισόδια. Μετά το τέλος του δευτέρου κεφαλαίου, μάλιστα, καλείστε να πάρετε μία σημαντική απόφαση, η οποία θα σας οδηγήσει είτε στο καλό μονοπάτι είτε στο κακό. Ετσι, συνολικά, υπάρχουν έξι διαφορετικά κεφάλαια. Μόνο και μόνο για αυτόν το διαχωρισμό Good και Evil Path αξίζει να παίξετε ξανά το παιχνίδι, καθώς θα δείτε τελείως διαφορετικά πράγματα σε δύο τελείως δια-



Knights και ξερό ψωμί.

φορετικές αποστολές. Οι αποστολές που θα συναντήσετε είναι οι κλασικές των strategies (δυστυχώς δεν είδα καμία καινοτομία). Συνόδεψε τον τάδε σε εκείνη την περιοχή και στο μεταξύ σκότωσε τα 1.500 Orcs με τον αρχηγό τους, σκότωσέ τους όλους στην περιοχή, άντεξε ατελείωτο ξύλο χωρίς να χάσεις το προστατευόμενο κτίριο για 30 λεπτά κ.λπ. κ.λπ. Σημαντική είναι η ύπαρξη των τριών επιπέδων δυσκολίας (Easy, Medium, Hard). Πέραν του Campaign υπάρχουν και σενάρια ανεξάρτητα (γνωστά και ως Skirmish) και ενσωματωμένος στο παιχνίδι Map Editor.

ΗΡΩΑΣ - ΣΤΡΑΤΟΣ - ΚΤΙΡΙΑ

Στο Warlords Battlecry έχετε το ρόλο ενός ήρωα-στρατηγού, ο οποίος αναλαμβάνει ενεργό δράση στο πεδίο της μάχης (είναι μία μονάδα και αυτός). Αυτός ο ήρωας μπορεί να ανήκει σε μία από τις συνολικά δεκάξι διαφορετικές κλάσεις, οι οποίες χωρίζονται σε τέσσερις βασικές κατηγορίες: Warrior, Wizard, Rogue και Priest. Επίσης, στο Skirmish και στα Multiplayer πρέπει να διαλέξετε και τι φυλή θα είναι αυτός ο ήρωας (στο Campaign η φυλή είναι fixed, η Human). Ο ήρωάς σας έχει inventory με αντικείμενα τα οποία φοράει και του δίνουν bonus στα skills του και spellbook με 9 διαφορετικές σχολές μαγείας (συνολικά το παιχνίδι αριθμεί 83 διαφορετικά spells!). Κατά τη διάρκεια των αποστολών ο χαρακτήρας σας κερδίζει experience (XP) και παίρνει levels. Ύστερα από κάθε level up, ενδιάμεσα των αποστολών, δίνονται κάποια points στον ήρωά σας, τα οποία μπορεί να ξοδέψει στις εξής βελτιώσεις για το χαρακτήρα του: να ανεβάσει κάποιο ability του (Strength, Dexterity, Charisma, Intelligence), να μάθει spells, να βελτιώσει κάποιο από τα skills του, να γίνει καλύτερος σε μία σχολή μαγείας που του επιτρέπει η κλάση του και, τέλος, να μάθει κάποια παράξενη ικανότητα. Σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι παίζουν τα skills του χαρακτήρα που είναι 10. Το Combat βοηθάει το χαρακτήρα στη μάχη, το Health τού δίνει μεγαλύτερη αντοχή, το Speed τον κάνει πιο γρήγορο, το Command τού επιτρέπει να ελέγχει περισσότερες μονάδες, το Morale ανεβάζει το ηθικό των χαρακτήρων και δεν τρομάζουν τόσο εύκολα, το Magery τού δίνει περισσότερο mana, το Resistance δίνει αντοχή στα spells, το Training περισσότερα XP στις μονάδες, το Conversion κάνει πιο γρήγορη τη συγκεκριμένη ικανότητα του χαρακτήρα και, τέλος, το Merchant μειώνει το κόστος μονάδων, κτιρίων και upgrades.

Όπως παρατηρείτε, η ανάπτυξη του χαρακτήρα είναι πολύπλευρη και κάθε χαρακτήρας που θα δημιουργηθεί είναι μοναδικός. Εξίσου σημαντικά είναι και τα αντικείμενα με το οποία μπορείτε να εξοπλίσετε το χαρακτήρα σας και δίνουν bonus στα skills σας. Αντικείμενα μπορείτε να αποκτήσετε μέσω των chests που βρίσκονται στο παιχνίδι ή ως αμοιβές από υποαποστολές ή, τέλος, αν είστε Mage-Alchemist και τα δημιουργήσετε μόνοι σας. Οι υποαποστολές είναι κάποια πολύ μικρά Quests που παίρνει extra ο χαρακτήρας από ειδικές τοποθεσίες μέσα στο χάρτη και δεν έχουν καμία σχέση με την κανονική ροή του παιχνιδιού. Φυσικά, υπάρχει μία ικανοποιητική αμοιβή μετά την ολοκλήρωση κάθε υποαποστολής.

Οι μονάδες σας μπορούν, σκοτώνοντας αντιπάλους, να κερδίσουν XP και κατά συνέπεια να βελτιωθούν. Το καλό είναι ότι τις καλύτερες από αυτές μπορείτε να τις παίρνετε μαζί σας και σε επόμενες μάχες (πρώτη φορά το βλέπω αυτό σε RTS). Εν συνεχεία, εάν ο ήρωάς σας βρίσκεται κοντά στις μονάδες σας, τότε τις "εμπνέει" και αποδίδουν καλύτερα στη μάχη. Σημαντικό ρόλο στη μάχη παίζει και η ψυχολογία των πολεμιστών, η οποία

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- **Μεγάλη ποικιλία σε φυλές, μονάδες και κτίρια!**
- **Πολύ καλό σύστημα ανέλιξης του χαρακτήρα, με υπερβολικά πολλά skills, spells και ικανότητες, το οποίο ξεπερνάει αρκετά RPGs.**
- **Αρκετά ικανοποιητικός χειρισμός, με ελάχιστα ψεγάδια.**
- **Γρήγορο παιχνίδι, σε ό,τι αφορά τόσο την ταχύτητα όσο και τα φορτώματα.**

Αρνητικά

- **Η μεγάλη ποικιλία σε στρατούς, ικανότητες ήρωα και spells χαλάει τις ισορροπίες του παιχνιδιού.**
- **Το multiplayer γίνεται απαγορευτικό ορισμένες φορές, όταν ο ήρωας του ενός παίκτη έχει πολλά levels και αυτός του άλλου λιγότερα. Διότι και στο multiplayer ο χαρακτήρας παίρνει experience και εξελίσσεται.**



Στα πρώτα σενάρια του Campaign προτιμήστε να φτιάχνετε μόνο Archers. Με Full Upgrades κάνουν τρελή ζημιά.



Βρήκα τον τυπά που θα μου μεταφράσει την προφητεία, αφού σκότωσα δύο φυλές Orc.



Μπείτε μέσα, παλικάρια, να σας πάω μια τσάρκα ως τα γραφεία του "PC Master" να δείρετε τον Καφούρο :)



Μετά το δράκο το χάος, μετά το δράκο το τίποταaa!

μπορεί να γίνει αρνητική όταν υπάρχει κάποιο πολύ δυνατό τέρας που πρέπει να πολεμήσουν οι στρατιώτες (δείγματα αρνητικής ψυχολογίας είναι τα Fear, Chaos, Terror και Awe, τα οποία μειώνουν τις πολεμικές ικανότητες των μονάδων). Κατά τη δημιουργία του ήρωά σας για Skirmish ή Mutliplayer σενάρια, πρέπει εκτός από κλάση να επιλέξετε και τη φυλή στην οποία θα ανήκει (στο Campaign είστε Human). Οι φυλές που μπορεί να ανήκει ο ήρωας είναι οι εξής: Dark Elf, Orc, Minotaur, Wood Elf, Dwarf, High Elf, Undead και Human. Επίσης, μπορείτε να επιλέγετε ποιον στρατό θα διοικεί ο ήρωάς σας (σε περίπτωση που η φυλή του ήρωα συμπίπτει με αυτήν του στρατού, τότε λαμβάνουν bonus στη μάχη οι πολεμιστές).

Τέσσερα είναι τα απαραίτητα υλικά στο παιχνίδι: Χρυσός, Μέταλλο, Πέτρα και Κρύσταλλος, τα οποία μπορεί να συλλέγει ο ήρωας από τα αντίστοιχα ορυχεία (καλά, ξύλο αυτοί δεν χρησιμοποιούν; Τα βέλη από άμμο είναι;). Προκειμένου ένας ήρωας να πάρει στην κατοχή του ένα ορυχείο, πρέπει να το κάνει Convert, μία διαδικασία δηλαδή που κρατάει ανάλογα με το αντίστοιχο skill του ήρωα (όσο μεγαλύτερο Convert τόσο λιγότερο κρατάει). Με το Convert επίσης ένας ήρωας μπορεί να παίρνει κτίρια του αντιπάλου και ορυχεία. Φυσικά, μπορεί και να τα καταστρέφει. Η ποικιλία στα κτίρια (όπως και στο στρατό) εξαρτάται από τη φυλή που θα επιλέξετε να χειριστείτε και καθεμία έχει τα δικά της χαρακτηριστικά και upgrades.

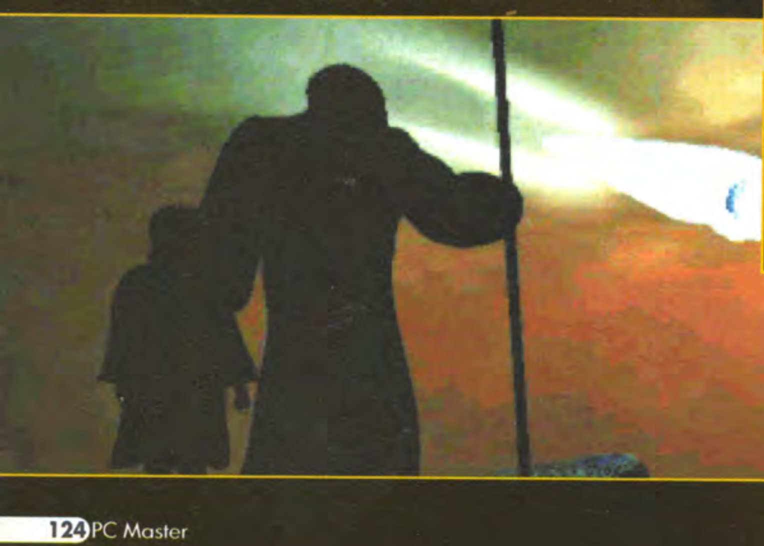
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Στο παιχνίδι μπορείτε να κάνετε σχεδόν τα πάντα με τη χρήση του πληκτρολογίου, χωρίς όμως να μπορείτε να αλλάξετε τις ρυθμίσεις των πλήκτρων. Γενικά οι επιλογές είναι καλές, εκτός από μερικά πλήκτρα, όπως το Pause, που το έχουν βάλει στο F12 και είναι λίγο ζόρικο να το πατήσετε. Πιο πολύ θα ταίριαζε κάποιο πλήκτρο όπως το Enter ή το Space... Με Ctrl και 1-9 μπορείτε να αριθμήσετε τις μονάδες και μετά, πατώντας τον κατάλληλο αριθμό, να επιλέξετε τις μονάδες αυτές. Επίσης, με F1-F8, ενώ έχετε τον κέρσορά σας πάνω από κάποιο spell, μπορείτε να το βάλετε στη μνήμη και πατώντας αργότερα το αντίστοιχο spell να εκτελέσει ο χαρακτήρας σας το προεπιλεγμένο spell. Το Space είναι αρκετά πρακτικό, καθώς σας μεταφέρει στην τελευταία τοποθεσία που αναφέρθηκε από το παιχνίδι (π.χ. αν ένα κτίριό σας δέχεται επίθεση, πατάτε Space και πάτε κατευθείαν εκεί). Υπάρχει μια σειρά εντολών για να επιλέξετε σχηματισμό στο στρατό σας, καθώς και η επιλογή για το πώς θα κινείται ένα τάγμα στρατού, το οποίο θα αποτελείται από μονάδες με διαφορετική ταχύτητα. Θα πηγαίνουν όσο πιο γρήγορα μπορούν ή σύμφωνα με την ταχύτητα του πιο αργού μέλους του τάγματος.





Με αριστερό κλικ επιλέγετε τις μονάδες, με δεξί τους δίνετε τις εντολές σας, με διπλό κλικ επιλέγετε όλες τις ίδιες μονάδες που υπάρχουν στην οθόνη και με Ctr+S όλες τις μονάδες στην οθόνη. Εάν έχετε πατημένο το Shift και δώσετε μία εντολή, μπορείτε, κρατώντας πατημένο το Shift πάλι, να δώσετε ακόμα μία σειρά εντολών (επιπρόσθετα υπάρχει και η εντολή Patrol σε περίπτωση που θέλετε να φυλάσσετε μία ευρεία περιοχή). Ετσι, για παράδειγμα, μπορείτε να πείτε στον ήρωά σας να κάνει Convert ένα ορυχείο, έπειτα να επιτεθεί στο τάδε κτίριο και μετά να επιστρέψει σε ένα σημείο, και όλα αυτά με τρία διαδοχικά κλικ (πατημένο Shift πάντα). Εν τω μεταξύ εσείς κάνετε τη δουλειά σας. Ο χειρισμός είναι πολύ απλός και δεν πρόκειται να σας κουράσει ούτε να δώσει πλεονέκτημα στον υπολογιστή, και σε αυτό συμβάλλουν δύο στοιχεία: Πρώτον, το γεγονός ότι μπορείτε να κά-



νετε όποτε θέλετε Pause και να δώσετε διαφορετικές εντολές σε κάθε μονάδα, σε διαφορετικά σημεία του χάρτη, και, δεύτερον, η ρύθμιση της ταχύτητας-ροής του παιχνιδιού από τα πλήκτρα "-" και "+" (οι ταχύτητες είναι Very Slow, Slow, Medium, Fast και Very Fast). Ετσι, στην αρχή μίας αποστολής, που πρέπει να χτίζετε κτίρια και να κάνετε τα upgrades, διαδικασίες χρονοβόρες δηλαδή, βάζετε την ταχύτητα στο Very Fast για να μπορείτε να τελειώνετε γρήγορα, ενώ όταν χρειαστεί να δίνετε μάχες, χαμηλώνετε ταχύτητα για να παρακολουθείτε πιο καλά τις εξελίξεις.

Με τα πλήκτρα "I" και "S" ή χρησιμοποιώντας τα εικονίδια από την εικόνα του χαρακτήρα σας, εμφανίζεται το inventory και το spellbook του χαρακτήρα σας, ανεξαρτήτως εάν τον έχετε επιλεγμένο ή όχι! Περίπου το ίδιο γίνεται και με τα spells συγκεκριμένων μονάδων, τα οποία μπορείτε να εκτελέσετε μέσω του keyboard, χωρίς να έχετε επιλεγμένη τη μονάδα (αρκεί μόνο να είναι στην οθόνη). Στα κτίρια, τώρα, υπάρχουν δύο βασικές επιλογές: η οθόνη παραγωγής από την οποία μπορείτε να επιλέξετε τα upgrades και τις μονάδες που θα παραχθούν (εάν παράγει μονάδες το κτίριο) και το Repair. Στο Repair υπάρχουν δύο επιλογές: αργό και γρήγορο, ανάλογα με την κατάσταση στην οποία βρίσκεται το κτίριο και πόσο γρήγορα το θέλετε έτοιμο (φυσικά, το γρήγορο κοστίζει και περισσότερο). Σε ένα κτίριο μπορείτε να δώσετε μέχρι πέντε διαδοχικούς στόχους, παραδείγματος χάριν να παράγει δύο πολεμιστές, να κάνει upgrade στον τρόπο που πολεμάνε και μετά να φτιάξει δύο τοξότες. Οι εντολές κτιρίων μπορούν να δοθούν και κατά τη διάρκεια της κατασκευής του, ούτως ώστε με το που είναι έτοιμο να αρχίζει η παραγωγή.

Εν κατακλείδι, ο χειρισμός είναι υποδειγματικός, εάν εξαιρέσουμε τρία ελαττωματάκια: την έλλειψη ρύθμισης πλήκτρων από το χρήστη, τη δυσκολία επιλογής συγκεκριμένης μονάδας μέσα σε πολλές και, τέλος, το ότι οι σχηματισμοί είναι αρκετά "χαλαροί", δηλαδή δεν κάθονται δίπλα δίπλα οι στρατιώτες.

ΓΡΑΦΙΚΑ & ΗΧΟΣ

Κάμερα αφ' υψηλού και με ελαφριά κλίση, που δίνει την εντύπωση τρισδιάστατων γραφικών. Περίπου τα 3/5 της οθόνης καταλαμβάνουν τα γραφικά και από κάτω ακριβώς υπάρχει μία μπάρα με διάφορες επιλογές (minimap, χαρακτήρας, επιλεγμένοι χαρακτήρες, εντολές επιλεγμένου χαρακτήρα). Ο σχεδιασμός των τοπίων και των χαρακτήρων είναι καρτουνίστικος, αλλά καταφέρνει να αποδώσει το πνεύμα του Fantasy. Οι διαθέσιμες αναλύσεις που μπορείτε να παίξετε είναι 800x600 και 1.024x768 και ρυθμίζονται από τα Options. Πολύ καλά σχεδιασμένες είναι όλες οι μονάδες του παιχνιδιού, με φοβερές λεπτομέρειες, χαρακτηριστικότατο τρόπο κίνησης και σε περίπτωση που τις "αφήσετε" ακίνητες, κάνουν διάφορα κόλπα (αυτό πλέον είναι κλασικό στοιχείο σε όλα τα RTS, αλλά όταν είδα τα zombies που κάθονται ακίνητα, να τους πέφτει το κεφάλι και να το μαζεύουν, δεν άντεξα και αποφάσισα να το αναφέρω :)). Αρκετά εφετζίδικα είναι τα spells που συνοδεύονται από το κατάλληλο ηχητικό εφέ και γίνονται στο παιχνίδι από τους μάγους και τους ήρωες. Εκεί που περπατάτε ανέμελοι με το στρατό τρώτε μια σειρά από Lightning Bolts και άντε στο καλό.







Το Campaign του Battlecry που χωρίζεται σε δύο μονοπάτια μετά το δεύτερο κεφάλαιο.

Οι χάρτες και γενικά τα στοιχεία του background είναι καλά, όχι όμως τόσο εντυπωσιακά όσο τα γραφικά των μονάδων. Μερικά από τα στοιχεία του background, όπως τα ζώα που βόσκουν ανέμελα στις πεδιάδες και τους κάμπους, πέραν του ότι μπορείτε να τα σκοτώσετε, χρησιμοποιούνται και από μερικές μονάδες ως "πυρομαχικά"! Για παράδειγμα, τα Trolls μπορούν να πετούν τα ζωάκια και οι Μινώταυροι να τα τρώνε. Δυστυχώς, όμως, υπάρχει μικρός αριθμός Terrains στα οποία μπορείτε να πολεμήσετε, που περιορίζονται σε έναν συνδυασμό γρασιδιού, βουνού και άμμου, κάτι που καταντάει φοβερά μονότονο. Οπότε αφήστε τα μπουφάν, κασκόλ και σκουφιά σας διότι δεν πρόκειται να πάτε βίζιτα στα χιόνια.

Σημαντικό ρόλο στη δημιουργία αυτής της Fantasy ατμόσφαιρας παίζουν τα πολύ καλά επιλεγμένα χρώματα, που σε μεταφέρουν στη μυστηριώδη σκοτεινή εποχή του παιχνιδιού με τους Undead και τα Orcs, τα Dark Elves και του Μινώταυρους, τους Νάνους και του Μάγους. Η μουσική στο background είναι χαλαρή, χωρίς κανένα φοβερό κομμάτι... απλώς υπάρχει (τώρα που λέμε φοβερά κομμάτια, θυμήθηκα τη μουσική στο Warcraft II. Τι πράγμα ήταν αυτό, ρε παιδιά!). Η ομιλία των μονάδων είναι ανώτερη από τη μουσική και αρκετά χαριτωμένη (αν παρατηρήσετε τον ήχο των εργατών, είναι ίδιος με τους Peasants από το Warcraft II). Τέλος, κλείνοντας αυτό το σενάριο, να αναφέρω ότι έπειτα από 4-5 Loads ο ήχος "σπάει" και η ποιότητα πέφτει. Αν κατεβάσετε το τελευταίο patch, όμως, από το http://www.warlodsbattlecry.com, θα διορθωθεί αυτό το πρόβλημα.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Από το Warlords Battlecry έμεινα με τις καλύτερες εντυπώσεις. Οσες ώρες έπαιζα, δεν με κούραζε. Δεν υπήρχε μία φορά που να σταμάτησα γιατί κουράστηκα ή γιατί εκνευρίστηκα από το παιχνίδι. Παίζεις Warlords Battlecry όσο αντέχεις εσύ και το σώμα σου. Φοβερά εθιστικό παιχνίδι, με ελάχιστα ελαττώματα, αλλά ταυτόχρονα ελάχιστες πρωτοτυπίες. Αναρωτιέμαι μήπως έπαιζα γιατί νοσταλγώ το Warcraft II και το Starcraft ή αν όντως μου άρεσε... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	86
GAMEPLAY	92
ΑΝΤΟΧΗ	98
ΕΘΙΣΜΟΣ	95

89



Αυτήν την περίοδο, μαζί με το Kingdom Under Fire, ό,τι καλύτερο για τους νοσταλγούς του Warcraft II.

WORMS WORLD PARTY



Η Team 17, δημιουργός του Worms, κυκλοφόρησε την τελευταία συνέχεια της φημισμένης σειράς που ακούει στο όνομα Worms World Party ή όπως θα μεταφράζαμε στα ελληνικά: Παγκόσμιο Σκουλικο-Πάρτι. Μετά, λοιπόν, τα Worms, Worms II, Worms Pinball (άσχετο με τα υπόλοιπα) και το πιο πρόσφατο Worms Armageddon (ή Αρμεγογελαβών), έφτασε στα ράφια των καταστημάτων ο νέος τίτλος που σχετίζεται με τα διάσημα σκουληκάκια. Για ακόμη μία φορά ο χρήστης αναλαμβάνει την ένδοξη θέση του Στρατηγού που θα οδηγήσει την ΕΔΣ (Ειδική Μονάδα Σκουληκιών) σε μια σειρά αποστολών, με απώτερο σκοπό, φυσικά, τη νίκη και την εξολόθρευση των αντίπαλων σκουληκαντέρων. Ο πόλεμος ξαναρχίζει. Take Cover!

ΕΤΑΙΡΕΙΑ	TEAM 17 SOFTWARE, MICROPROSE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ	Pentium 100MHz, 32MB RAM, 2x CD-ROM, 2MB κάρτα γραφικών, 16bit Sound card, 50MB στο σκληρό δίσκο

του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiaM@HotMail.COM

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Δύσκολα θα βρείτε κάποιον gamer που δεν θα χαμογελάσει όταν σε μία συζήτηση περί παιχνιδιών αναφερθεί το όνομα Worms! Μαζί με τα Lemmings τα θεωρώ ως τα πιο χαριτωμένα και με βάθος παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα (εάν εξαιρέσουμε το Sheeps το οποίο δεν έχω δει ακόμα και δεν ξέρω περί τίνος πρόκειται). Φυσικά, πέρασαν και άλλα χαριτωμένα παιχνίδια από τους υπολογιστές, αλλά κανένα από αυτά δεν είχε την ποιότητα που συναντάμε στα Worms και Lemmings. Η σειρά των Worms δεν χαρακτηρίζεται τόσο από τον εθισμό που προσφέρει στον gamer όσο από τη διασκέδαση και το ατελείωτο γέλιο. Είναι από τα λίγα σύγχρονα παιχνίδια που μπορείς να παίξεις με φίλο σου ως αντίπαλο από τον ίδιο υπολογιστή. Φυσικά, παρέχεται και η επιλογή για multiplayer, η οποία είναι αξιόλογη, διότι υπάρχει ειδικός server, όπου μπορείς να βρεις παρέα για μερικές γρήγορες παρτίδες (το WormNet). Επίσης, είναι το μόνο παιχνίδι που μπορούν να κατανοήσουν οι κοπέλες εύκολα, να το παίξουν (ουάου!) και να περάσουν καλά (όχι δεν είμαι προκατειλημμένος, απλώς έχουν ακούσει πολλά τα άμοιρα αυτάκια μου και έχουν δει ακόμα πιο πολλά τα δύσμοιρα ματάκια μου)! Δυστυχώς, όποτε δοκίμασα να παίξω οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι με κοπέλα (βλ. Quake, Baldur's Gate II, StarCraft, T4C κ.ά.) χαρακτηρίσθηκα ως ανώμαλος, βάρβαρος, κανίβαλος, αρρωστημένος και (φυσικά) χαζός (βρε, μπας και είμαι:)).

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Ουσιαστικά δεν υπάρχει συγκεκριμένο σενάριο. Απλώς αναλαμβάνετε τη διοίκηση ενός μικρού στρατού από σκουλήκια, τα οποία θα εμφανίζονται σε διάφορες πίστες και πρέπει να τα οδηγήσετε στη νίκη. Ως είθισται, η νίκη ταυτίζεται με την εξολόθρευση της αντίπαλης (ή των αντίπαλων) ομάδας σκουληκιών, τα οποία χειρίζονται είτε από τον υπολογιστή, είτε από κάποιον φίλο σας με τον οποίο παίζετε στο σπίτι, είτε, τέλος, από κάποιον άλλο φίλο σας στο Internet. Στις αποστολές σας θα έχετε ως κύριο σύμμαχο (εκτός της στρατηγικής σας) ένα τεράστιο οπλοστάσιο, στο οποίο πέραν των φοβερών και τρομερών όπλων που θα μπορείτε να δώσετε στα σκουληκάκια σας, θα υπάρχουν και ένα σωρό gadgets που θα σας διευκολύνουν (Teleporters, Ninja Ropes κ.ά.). Οι μάχες που θα δώσετε θα εξελίσσονται σε τελείως διαφορετικές -τυχαίες- πίστες κάθε φορά, οι οποίες παράγονται από τον υπολογιστή. Επίσης, με ένα νέο σύστημα που περιλαμβάνει το



Εξοπλίζω το σκουληκάκι μου με μπαζούκας και στοχεύω το αντίπαλο στα αριστερά (δώστε προσοχή στο όνομα του σκουληκιού κάτω δεξιά).





O Koulis κάνει σκοινάκι.

Worms World Party, το WormPOT, μπορείτε να παράγετε ένα σύνολο από 400 τυχαία, μοναδικά σε κανόνες παιχνίδια. Το WormPOT είναι κάτι σαν κουλοχέρης με τρεις μπάρες, στην καθεμία από τις οποίες υπάρχουν 13 εικονίδια, τα οποία δίνουν ένα διαφορετικό χαρακτηριστικό στο παιχνίδι. Ετσι, χρησιμοποιείτε το WormPOT μία φορά, βγαίνει ένα αποτέλεσμα από ειδικούς κανόνες για την επόμενη πίστα και παίζετε. Για παράδειγμα, μπορεί σε μια πίστα να σας τύχουν οι εξής κανόνες αν χρησιμοποιήσετε το WormPOT: Ελάχιστη βαρύτητα, τα σκουλήκια μπορούν να πεθάνουν μόνο από πνιγμό και τα σκουλήκια σας να ανήκουν σε μία από τις κλάσεις Cannonade, Grenadier, Melee, Engineer. Επιπρόσθετα υπάρχουν 40 κανονικές αποστολές τις οποίες δοκιμάζετε είτε σε multiplayer είτε single player και ειδικό πρόγραμμα εκπαίδευσης των σκουληκαντέρων σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το πρώτο που παρατήρησα στο Worms World Party ήταν ότι τα γραφικά έμειναν, δυστυχώς, τα ίδια, πανομοιότυπα με αυτά του Worms Armageddon, χωρίς να προστεθεί τίποτα νέο ούτε να βελτιωθεί οτιδήποτε από τα παλιά χαρακτηριστικά. Δυστυχώς, και η μηχανή γραφικών είναι πιστή αντιγραφή από τον προκάτοχο του Worms World Party. Το ίδιο συμβαίνει και με τον ήχο, ο οποίος είναι καρμπόν από το Armageddon. Για κάποιον, όμως, που δεν έχει ξαναπαίξει τα Worms, τα γραφικά θα τον ενθουσιάσουν. Πολύ ζωηρά και χαρούμενα χρώματα, τα οποία θυμίζουν κινούμενα σχέδια του Bugs Bunny, γεμίζουν την οθόνη. Το background περιβάλλον κάθε πίστας, στο οποίο κινούνται τα σκουλήκια σας (έδαφος, θάλασσα), είναι αρκετά καλά σχεδιασμένο και στο ίδιο στυλ, δηλαδή καρτουνιστικό. Το μεγάλο ατού των γραφικών, όμως, είναι τα σκουληκάκια, τα οποία είναι μικρούτσικα, γεμάτα ενέργεια και έτοιμα να σας υπηρετήσουν χωρίς κανέναν ενδοιασμό. Κινούνται πολύ χαριτωμένα (όσο γίνεται δηλαδή για ένα σκουλήκι) και ανάλογα με το όπλο ή εργαλείο με το οποίο θα τα εξοπλίσετε, αλλάζει και το γραφικό τους. Αν επιλέξετε, για παράδειγμα, την Dragon Punch, το σκουληκάκι σας φοράει μία γιαπωνέζικη κορδέλα στο μέτωπο και ρίχνει μια φοβερή αεροπλανική γροθιά στο αντίπαλο σκουληκάκι που βρίσκεται κοντά στο δικό σας.

Τα εφέ των όπλων είναι επίσης πολύ καλά, ειδικά οι εκρήξεις και η επίδραση που έχουν στο γύρω περιβάλλον. Οταν ανατιναχθεί η χειροβομβίδα, για παράδειγμα, σκάβεται μια τεράστια λακκούβα στο έδαφος και όποια άμοιρα σκουληκάκια βρίσκονται στα πέριξ, φεύγουν "πετώντας" και πέφτουν λίγο παρακάτω.

Ο ήχος κυμαίνεται στα ίδια και ελαφρώς υψηλότερα επίπεδα από τα γραφικά του παιχνιδιού και αυτό διότι αφ' ενός έχει γίνει πολύ καλή δουλειά από την Team 17, αφ' ετέρου τα λόγια που ξεστομίζουν τα σκουλήκια σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να τα επιλέξετε εσείς ανάμεσα σε μια πληθώρα χαρακτηριστικών και αστείων φωνών. Για παράδειγμα, μπορείτε να βάλετε τα σκουλήκια σας να μιλάνε ελληνικά (προσωπικά δεν μου άρεσε καθόλου η ελληνική φωνή) ή κάποια



Μία από τις πίστες του Training (ως συνήθως παίζεται με ένα σκουλήκι μόνο).

άλλη γλώσσα, σε στυλ James Bond, θυμωμένου Σκοτσέζου, Αγγλου λόρδου, Cyborg, Soul Man και άλλα πολλά, τα οποία είναι φοβερά αστεία. Από τις φωνές, πάντως, η καλύτερη είναι του The Spian, την οποία βρήκα πολύ καλοδουλεμένη και αστεία. Ολους τους ήχους των σκουληκιών μπορείτε να τους βρείτε στο directory του CD Data\User\Speech και είναι σε wav μορφή, οπότε μπορείτε να τους απολαύσετε χωρίς να χρειαστεί να παίξετε το παιχνίδι.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι ίδιος με αυτόν του Armageddon. Το σκουλήκι σας κινείται στην πίστα με τα βελάκια αριστερά-δεξιά, με τα βελάκια πάνω-κάτω στοχεύει, με το Space ενεργοποιεί το αντικείμενο που κρατάει (αν είναι όπλο πυροβολεί), με το Enter πηδάει και με δεξί κλικ του mouse ανοίγει το μενού του εξοπλισμού. Στις επιλογές από τα βασικά που πρέπει να κάνετε είναι να φτιάξετε τη δική σας ομάδα με την οποία θα παίζετε τις αποστολές, να της αναθέσετε ήχους, σημαία κ.λπ. Γενικά ο χειρισμός είναι ένα κεφάλαιο στο οποίο δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα απολύτως πρόβλημα. Στις επιλογές του παιχνιδιού ίσως να δυσκολευτείτε... αλλά για αυτό υπάρχουν τα manuals.

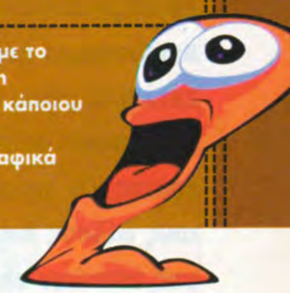
Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Μεγάλη αντοχή, η οποία στηρίζεται κυρίως στο multiplayer
- Διασκεδαστικό και ευχάριστο παιχνίδι
- Χαριτωμένα γραφικά και ήχος, τυχαία δημιουργία πιστών σε κάθε νέο παιχνίδι
- Μηδαμινές, για τα σημερινά δεδομένα, απαιτήσεις

Αρνητικά

- Ελάχιστες διαφορές με το Worms Armageddon
- Ελλειψη tutorial και κάποιου είδους campaign
- Κακής ποιότητας γραφικά και ήχος



ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Worms World Party είναι ένα παιχνίδι που απευθύνεται ΜΟΝΟ στους πολύ φανατικούς του είδους και σε αυτούς που δεν έχουν ξαναπαίξει το Worms 2 ή το Worms Armageddon. Για τους υπόλοιπους παίκτες δεν νομίζω ότι το παιχνίδι αξίζει τα λεφτά του, καθώς περιλαμβάνει ελάχιστα νέα στοιχεία. Ωστόσο, τους φανατικούς και τους καινούριους παίκτες του είδους θα τους ενθουσιάσει.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΑΝΤΟΧΗ	85

81



Ενα προϊόν που απευθύνεται σε όσους δεν έχουν ασχοληθεί ποτέ με τα Worms. Οι οπαδοί της σειράς θα βρείτε απειροελάχιστα νέα στοιχεία...



Hints & tips

Βρισκόμαστε ήδη στον πρώτο μήνα του καλοκαιριού. Πιστοί στο ραντεβού μας σας προσφέρουμε τα νεότερα hints and tips για τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Οπως μπορείτε να δείτε, στη στήλη του παρόντος τεύχους έχουμε συμπεριλάβει hints από τα περισσότερα παιχνίδια που εσείς ζητήσατε μέσω των e-mails σας. Δεν πρέπει να παραλείψω, επίσης, να ευχαριστήσω όλους τους φίλους που φρόντισαν και μας έστειλαν cheats για τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Ανανεώνοντας το ραντεβού μας για τον επόμενο μήνα, σας ευχόμαστε καλό gaming.

του Γιάννη "cRx" Τζιφή
crx@compupress.gr

BLACK AND WHITE

Αυτόν το μήνα θα ξεκινήσουμε με τα hints and tips για το πασίγνωστο πλέον παιχνίδι της EA, Black and White. Πριν να εκτελέσετε οποιαδήποτε από τις διαδικασίες που ακολουθούν πρέπει να σας υπενθυμίσουμε πως θα πρέπει να κρατήσετε backup για όλα τα αρχεία τα οποία θα μετατρέψετε.

Καταρχήν, πρέπει να πάτε στο φάκελο όπου υπάρχουν τα αρχεία προγράμματος του Black & White. Ο εξ ορισμού φάκελος στον οποίο αποθηκεύονται τα συγκεκριμένα παιχνίδια είναι ο C:\Program Files\Lionhead Studios Ltd\Black & WhiteScripts. Αφού ακολουθήσετε το προαναφερόμενο βήμα, πατήστε το δεξί πλήκτρο του ποντικιού σε οποιοδήποτε από τα Land#.txt αρχεία και μετονομάστε ως εξής:

- Το αρχείο **Land2.txt** σε **Land4.txt**
- Το αρχείο **Land3.txt** σε **Land2.txt**
- Το αρχείο **Land4.txt** σε **Land3.txt**

Εάν εκτελέσετε σωστά την ανωτέρω διαδικασία, όταν θα ξεκινάτε το παιχνίδι θα βρισκόσαστε στο Level 1. Αφού όμως περάσετε με επιτυχία το πρώτο επίπεδο, αυτόματα θα μεταφερθείτε στο Level 4. Μετά την ολοκλήρωση και του Land 4 θα μεταφερθείτε στο Level 2 και στη συνέχεια στο Level 3. Τέλος, αφού ολοκληρώσετε και το Land 3, θα πάτε στο Level 5. Φυσικά, μπορείτε να μετονομάσετε όπως εσείς θέλετε τα αρχεία, αλλά θα πρέπει να προσέξετε μερικές λεπτομέρειες που πιθανόν να σας προκαλέσουν πρόβλημα:

Εάν τα αρχεία Land 3 και Land4.txt δεν παρουσιάζονται στο φάκελο των Scripts, το πιθανότερο είναι να οδηγήσετε το παιχνίδι σε crash. Επίσης, πρέπει να διευκρινίσουμε ότι δεν θα πρέπει να αντικαθιστάτε το ένα αρχείο με κάποιο άλλο παρά μόνο να τα μετονομάζετε.

Η διαφοροποίηση του αρχείου map.txt θα σας επιτρέψει την αλλαγή του πρώτου επιπέδου. Συγκεκριμένα το εν λόγω αρχείο έχει μία γραμμή, της οποίας εάν αλλάξετε τη μεταβλητή, αυτόματα θα αλλάξετε και το επίπεδο που θα εμφανίζεται πρώτο στο παιχνίδι. Αναλυτικότερα, εάν αλλάξετε την εντολή σε **LOAD_FEATURE_SCRIPT(".scriptsland3.txt")**, τότε όταν ξεκινάτε το παιχνίδι, θα βρίσκεστε αυτόματα στο τρίτο επίπεδο του παιχνιδιού.



Με παρόμοια διαδικασία μπορείτε επίσης να αλλάξετε τη δομή κάθε επιπέδου. Για να το καταφέρετε θα πρέπει να ανοίξετε το αρχείο Land#.txt, όπου το # υποδηλώνει το επίπεδο που θέλετε να μετατρέψετε. Στη συνέχεια, διαφοροποιώντας τις πληροφορίες που περιέχονται στα συγκεκριμένα αρχεία, αλλάζετε και τα initial settings του συγκεκριμένου επιπέδου. Αναλυτικότερα, με τις συγκεκριμένες αλλαγές μπορείτε να αλλάξετε σχεδόν τα πάντα σε κάθε επίπεδο. Δηλαδή μπορείτε να έχετε ένα Mega Blast Extreme και πέντε ακόμη θαύματα κατά την εκκίνηση του παιχνιδιού αλλάζοντας την εντολή **CREATE_PLANNED_ABODE** σε **CREATE_ABODE** (με την οποία όλα τα κτίρια θα είναι ήδη κτισμένα κατά την εκκίνηση του επιπέδου).

Στη συνέχεια σας παραθέτουμε μία λίστα με όλες τις αλλαγές που μπορείτε να κάνετε.

- Αλλάξτε την εντολή **CREATE_ABODE(0, "3205.64,3025.32", "CELTIC_ABODE_E", 4886, 1000, 0, 0)** σε **CREATE_ABODE(0, "3205.64,3025.32", "CELTIC_ABODE_WONDER", 4886, 1000, 0, 0)**



- ή **CREATE_ABODE(0, "3105.05,3060.76", "AZTEC_ABODE_WONDER", 3769, 1000, 0, 0)**
- ή **CREATE_ABODE(0, "3210.50,3021.63", "CELTIC_ABODE_WONDER", -1116, 939, 0, 0)**
- ή **CREATE_ABODE(0, "3078.98,3097.33", "EGYPTIAN_ABODE_WONDER", 1674, 1000, 0, 0)**
- ή **CREATE_ABODE(0, "3219.99,3008.66", "GREEK_ABODE_WONDER", -1116, 1000, 0, 0)**
- ή **CREATE_ABODE(0, "3124.31,3084.39", "INDIAN_ABODE_WONDER", -907, 1000, 0, 0)**
- ή **CREATE_ABODE(0, "3118.55,3164.28", "JAPANESE_ABODE_WONDER", -2094, 1000, 0, 0)**
- ή **CREATE_ABODE(0, "3115.80,3152.04", "NORSE_ABODE_WONDER", -1883, 1000, 0, 0)**
- ή **CREATE_ABODE(0, "3113.73,3138.74", "TIBETAN_ABODE_WONDER", -1815, 1000, 0,0)**

BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN

Προκειμένου να χρησιμοποιήσετε οποιονδήποτε από τους κωδικούς που ακολουθούν, θα πρέπει πρώτα να βρείτε το αρχείο Baldur.ini που υπάρχει στον κατάλογο του παιχνιδιού. Στη συνέχεια προσθέστε την εντολή Debug Mode=1 κάτω από την επικεφαλίδα των Program options. Πλέον μπορείτε να ανοίξετε την κονσόλα των cheats κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατώντας τα πλήκτρα **CTRL** και **SPACE**.

Αφού εκτελέσετε την προαναφερόμενη διαδικασία σωστά, ανοίξτε την Cheat κονσόλα και δώστε τους ακόλουθους κωδικούς: **CLUAConsole:CreateItem** ("Εδώ πρέπει να βάλετε το item tag").

Επισημαίνουμε πως πρέπει να βάλετε το item tag χωρίς τις παρενθέσεις. Το item tag είναι ο ID code για κάθε αντικείμενο, για τα οποία υπάρχει στη συνέχεια λίστα. Τέλος, λόγω έλλει-

ψης χώρου, τα υπόλοιπα item tags θα δημοσιευτούν στο επόμενο τεύχος.

Amulets
- **amul01:** Necklace of Missiles
- **amul14:** Amulet of Protection +1
- **amul15:** Shield Amulet
- **amul16:** Amulet of Metaspell Influence
- **amul17:** Greenstone Amulet
- **amul19:** Amulet of Magic Resistance 5%
- **amul20:** Kaligun's Amulet of Magic Resistance 10%



- **amul21:** Amulet of Power
- **amul22:** Periapt of Proof Against Poison
- **amul23:** Periapt of Life Protection
- **amul24:** Necklace of Form Stability
- **amul25:** Amulet of Spell Warding

Arrows
- **arow01:** Arrow
- **arow02:** Arrow +1
- **arow03:** Arrow of Slaying
- **arow04:** Acid Arrows
- **arow05:** Arrows of Biting
- **arow07:** Arrows of Dispelling
- **arow08:** Arrows of Fire
- **arow09:** Arrows of Ice
- **arow10:** Arrows of Piercing
- **arow11:** Arrows +2

Axes
- **ax1h01:** Battle Axe
- **ax1h02:** Battle Axe +1
- **ax1h03:** Battle Axe +2
- **ax1h04:** Throwing Axe
- **ax1h06:** Throwing Axe +2
- **ax1h08:** Hangards Axe +2
- **ax1h09:** Rifthome Axe +3
- **ax1h10:** Azure Edge
- **ax1h12:** Battle Axe +3: Stonefire
- **ax1h13:** Battle Axe +3: Frostreaver

Blunt Weapons
- **blun01:** Mace
- **blun02:** Flail
- **blun03:** Flail +1
- **blun06:** Morning Star
- **blun07:** Morning Star +1
- **blun05:** Mace +1
- **blun10:** The Root of the Problem
- **blun12:** Mace of Disruption +1
- **blun13:** Flail +2
- **blun14:** Flail of the Ages +3
- **blun15:** Morning Star +2
- **blun16:** The Sleeper +2
- **blun17:** Wyvern's Tail +2
- **blun18:** Skullcrusher +3
- **blun19:** Mauler's Arm +2
- **blun20:** Ardutia's Fall +1
- **blun21:** Mace +2
- **blun22:** Club +3: Blackblood
- **blun23:** Bone Club +2, +3 vs Undead
- **blun24:** Club +2: Gnasher

Bolts
- **bolt01:** Bolt
- **bolt02:** Bolt +1
- **bolt03:** Bolt of Lighting
- **bolt04:** Bolt of Biting
- **bolt05:** Bolt of Polymorphing

Boots
- **boot01:** Boots of Speed
- **boot02:** Boots of Stealth
- **boot03:** Boots of the North



- **boot04:** Boots of the Avoidance
- **boot05:** Boots of Grounding
- **boot07:** Boots of Elvenkind
- **boot08:** Boots of Phasing
- **boot11:** Boots of Etherealness

Bows
- **bow01:** Composite Long Bow
- **bow02:** Composite Long Bow +1
- **bow03:** Long Bow
- **bow04:** Long Bow +1
- **bow05:** Short Bow
- **bow06:** Short Bow +1
- **bow07:** Long Bow of Marksmanship
- **bow09:** Ripper +2
- **bow10:** Heartseeker +3
- **bow11:** Strong Arm +2



- **bow12:** Elven Court Bow +3
- **bow13:** Mana Bow +4
- **bow14:** Tuigan Bow +1
- **bow15:** Tansheron's Bow +3
- **bow16:** Composite Long Bow +2
- **bow17:** Long Bow +2
- **bow18:** Short Bow +2
- **bow19:** Short Bow of Gesen

Bracers
- **brac01:** Bracers of Defense AC 8
- **brac02:** Bracers of Defense AC 7
- **brac03:** Bracers of Defense AC 6
- **brac04:** Bracers of Archery
- **brac06:** Gauntlets of Ogre Power
- **brac07:** Gauntlets of Dexterity
- **brac09:** Gauntlets of Weapons Skill
- **brac10:** Gauntlets of Weapon Expertise
- **brac11:** Bracers of Binding
- **brac13:** Bracers of Defense AC 5
- **brac14:** Bracers of Defense AC 4
- **brac15:** Bracers of Defense AC 3
- **brac16:** Bracers of Blinding Strike
- **brac17:** Gloves of Pick Pocketing
- **brac18:** Gloves of Missile Snaring
- **brac19:** Gauntlets of Crushing
- **brac20:** Gloves of Healing

Bullets
- **bull01:** Bullet
- **bull02:** Bullet +1
- **bull03:** Bullet +2
- **bull04:** Sunstone Bullet +1
- **bull06:** Bolt +2

Chain Mail Armor
- **chan01:** Chain Mail
- **chan02:** Chain Mail +1
- **chan03:** Chain Mail +2 Mail of the Dead
- **chan04:** Splint Mail
- **chan05:** Splint Mail +1
- **chan06:** Chain Mail +4: Drizzt's Mail
- **chan08:** Chain Mail +2
- **chan09:** Chain Mail +3: Darkmail
- **chan10:** Chain Mail +4: Jester's Chains
- **chan11:** Chain Mail +5: Crimson Chain
- **chan12:** Elven Chain Mail

- **chan13:** Elven Chain +1
- **chan14:** Elven Mail +2: Sylvan Mail
- **chan15:** Chain Mail +3: Melodic Chain
- **chan16:** Chain Mail +4 Bladesinger Chain
- **chan17:** Splint Mail +2: Ashen Scales
- **chan18:** Splint Mail +3: Armor of Faith

TDR 2000

Πληκτρολογήστε τους παρακάτω κωδικούς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, προκειμένου να κερδίσετε μερικά πλεονεκτήματα στο καταπληκτικό αυτό racing game.



- **hereComesTrouble:** Ενεργοποιεί την κατάσταση cheats.
- **winMission:** Κερδίζετε στην αποστολή.
- **OpenLevelsGuv:** Σας δίνει πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα.
- **Cash:** Σας δίνει $10.000.
- **Invincible:** Ενεργοποιεί την God Mode.
- **ai on/off:** Ενεργοποιεί και απενεργοποιεί το AI στους αντιπάλους.
- **setCar [CARNAME]:** Αλλάζετε αμάξι.
- **makeai [CARNAME]:** Δημιουργεί αντίπαλο με το όνομα που θα ορίσετε.
- **WasteAll:** Καταστρέφει όλα τα αυτοκίνητα.
- **Lastlap:** Ξεκινάτε στον τελευταίο γύρο.
- **Lastcheckpoint:** Απενεργοποιεί όλα τα checkpoints εκτός από το τελευταίο.
- **Adventure:** Text Adventure Mini-Game.
- **damage_multiplier #:** Αυξάνει τη ζημιά στο αυτοκίνητο που θα επιλέξετε.
- **addPowerUp #:** Προσθέτει power up στο αυτοκίνητο που θα επιλέξετε.
- **breakCar #:** Αυξάνει τη ζημιά στο αυτοκίνητο που θα επιλέξετε.
- **peds on/off:** Ενεργοποιεί ή απενεργοποιεί το Pedestrians.
- **Enablebuy:** Σας επιτρέπει να αγοράσετε όλα τα αυτοκίνητα.

AIRFIX DOGFIGHTER

Πληκτρολογήστε τους ακόλουθους κωδικούς, ώστε να αποκτήσετε πολλά πλεονεκτήματα σε αυτό το υπέροχο παιχνίδι.

- **hybris:** Κατάσταση θεού.
- **Hefaistos:** Ολα τα όπλα.
- **Athena:** Υψηλότερο τεχνολογικό επίπεδο.
- **Admiral:** Σας δίνει μετάλλια.
- **Autopilot:** Αυτόματος πιλότος.
- **Racerwagen:** Οδηγήστε το αγωνιστικό αυτοκίνητο.
- **Slomo:** Αργή κίνηση.
- **Birgeroco:** Γίνετε γρηγορότεροι.
- **Hades:** Χάνετε στην αποστολή.
- **Prometheus:** Σας δίνει πρόσβαση σε όλες τις αποστολές.

BATTLE ISLE: THE ANDOSIA WAR

Για να ενεργοποιήσετε τα cheats σε αυτό τον καταπληκτικό τίτλο θα πρέπει να πληκτρολογήσετε **alyenya** κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Στη συνέχεια μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους παρακάτω συνδυασμούς πλήκτρων:

- **Alt και E:** Η υγεία των αντιπάλων γίνεται 1.
- **Alt και Y:** Καθαρίζονται τα flags όλων των γεγονότων.
- **Alt και U:** Τελειώνει το πρώτο πρόγραμμα σε όλες τις ακαδημίες.
- **Alt και I:** Μεταβάλλει την οπτική όλων των μονάδων.
- **Alt και J:** Ενεργοποιεί και απενεργοποιεί το Fake Times.



- **Alt και F:** Ενεργοποιεί όλα τα πλήκτρα και το ποντίκι.
- **Alt και M:** Κερδίζετε στην αποστολή.

EUROPEAN WARS: COSSACKS

Πατήστε Enter και εισάγετε τους παρακάτω κωδικούς προκειμένου το υπέροχο αυτό Real Time strategy να γίνει ευκολότερο:

- **Supervizor:** Ενεργοποιεί ή απενεργοποιεί το Fog of War.
- **Money:** Σας δίνει επιπλέον αγαθά.
- **Izmena:** Αλλάζετε παίκτη με τα πλήκτρα NumPad 1 έως 9.
- **Multitvar:** Πατήστε "P" για να αποκτήσετε πρόσβαση σε όλες τις μονάδες.
- **www:** Ενεργοποιεί τα cheats "supervizor", "multitvar" και "izmena".

ZEUS: MASTER OF OLYMPUS

Σε αυτό το καταπληκτικό παιχνίδι στρατηγικής μπορείτε να κάνετε τη ζωή σας ευκολότερη με τους εξής κωδικούς που σας προσφέρουμε. Για να ενεργοποιήσετε την μπάρα στην οποία θα εισαγάγετε τους κωδικούς, πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα Ctrl, Alt, C και στη συνέχεια δώστε τους ακόλουθους κωδικούς:



- **Delian Treasury:** Σας δίνει 1.000 νομίσματα χρυσού.
- **Ambrosia:** Σας δίνει άμεση νίκη στο παιχνίδι.
- **Fireballs from Heaven:** Χτυπάει ένα καθορισμένο κομμάτι γης με ένα fireball.
- **Bowvine and Arrows:** Οι πύργοι εκτοξεύουν αγελάδες αντί για βέλη.
- **Cheese Puff:** Οι εργάτες της πόλης σας αλλάζουν ενδυμασία.

GP 500

Στο καταπληκτικό αυτό παιχνίδι μοτοσυκλετών δεν έχετε παρά να χρησιμοποιήσετε τους παρακάτω κωδικούς στο πεδίο του ονόματός σας, για να ξεκλειδώσετε όλες τις κρυμμένες λειτουργίες.

- **BeamTeam:** Σας προσφέρει εννέα ολοκαίνουριες μηχανές.
- **Ghostriders:** Κάνει όλους τους αναβάτες και τις μηχανές να βρίσκονται σε κατάσταση Ghost.
- **RedJocks:** Ολοι οι αναβάτες φορούν κόκκινα εσώρουχα!
- **!Maate!:** Σας δίνει μία καταπληκτική Honda NSR του 1994.
- **!Scooter!:** Σας δίνει τη δυνατότητα να αγωνιστείτε με ένα Scooter.
- **!Junior!:** Σας προσφέρει μία καταπληκτική Suzuki μηχανή του 1999.

SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER

Για να εισαγάγετε τα cheats που ακολουθούν στο παιχνίδι, θα πρέπει προηγουμένως να ανοίξετε την κονσόλα των κωδικών. Αυτό γίνεται πατώντας το πλήκτρο "~". Στη συνέχεια πληκτρολογήστε τους παρακάτω κωδικούς για να ενερ-

γοποιήσετε τις κρυφές επιλογές του παιχνιδιού.

- **please god:** Ενεργοποιεί την God Mode.
- **please killall:** Σκοτώνει όλους τους εχθρούς.
- **please giveall:** Σας δίνει όλα τα αντικείμενα που υπάρχουν στο παιχνίδι.
- **please open:** Ανοίγει όλες τις πόρτες.
- **please fly:** Ενεργοποιεί τη Fly Mode.
- **please ghost:** Απενεργοποιεί το Clipping από το παιχνίδι.
- **please invisible:** Σας κάνει αόρατους.

PROJECT IGI: I'M GOING IN

Πρέπει να σημειώσουμε πως κωδικοί που ακολουθούν λειτουργούν μόνο με την beta έκδοση του παιχνιδιού. Για να ενεργοποιήσετε την Cheat Mode, ξεκινήστε το παιχνίδι και στο κεντρικό μενού πληκτρολογήστε Nada. Στη συνέχεια, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, δώστε έναν από τους παρακάτω κωδικούς:

- **easy:** Θέτει το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού στο easy.
- **allgod:** Επιτρέπει την god mode σε ολόκληρη την ομάδα.
- **allammo:** Σας δίνει άπειρα πυρομαχικά.
- **ewww :** Σκοτώνει όλους τους εχθρούς.

DUCATI WORLD RACING CHALLENGE

Εάν έχετε βαρεθεί τις μοτοσυκλέτες του παιχνιδιού και θέλετε να δείτε τις κλειδωμένες που υπάρχουν σε αυτό, δεν έχετε παρά να ακολουθήσετε τις παρακάτω οδηγίες. Για να ενεργοποιήσετε την Cheat Mode στο παιχνίδι απλώς εισάγετε τους κωδικούς που ακολουθούν στο πεδίο του ονόματός σας.

- **ITSALLOVER:** Ξεκλειδώνει όλες τις κρυφές μηχανές καθώς και τις κλειδωμένες πίστες στο Quick race.
- **TODDMCARTOR:** Ξεκλειδώνει την Todd 900 Superlite στο Quick race.
- **THEDOGSNADS:** Ξεκλειδώνει τη Fogarty bike στο Quick race.
- **BADDRIVER:** Ξεκλειδώνει την κατάσταση λειτουργίας Dunny στα διπλώματα οδήγησης.
- **GREEDYGIT:** Σας δίνει επιπλέον χρήματα.
- **TEAM:** Σας αφήνει να δείτε την ομάδα ανάπτυξης του παιχνιδιού.

SEPTERRA CORE: LEGACY OF THE CREATOR

Για να ενεργοποιήσετε την Cheat Mode στο παιχνίδι, πατήστε το πλήκτρο F12 και πληκτρολογήστε έναν από τους παρακάτω κωδικούς:

- **fps:** Δείχνει το framerate του παιχνιδιού.
- **hidetext:** Κρύβει το spoken text.
- **makethemstopmommie:** Οι αντίπαλοι δεν σας επιτίθενται.
- **mapmaker:** Εμφανίζει το χάρτη σε bitmap format.

Επίσης, μπορείτε να δώσετε τον κωδικό imarealweenie και στη συνέχεια έναν από τους ακόλουθους:



- **enemies:** Εμφανίζει τα hit points των εχθρών.
- **sight:** Εμφανίζει την οπτική ακτίνα κάθε παίκτη.
- **spy:** Εμφανίζει τα νούμερα debug.

DEATH RALLY

Μας ζητήσατε να βρούμε τα cheats για αυτό το παλιό αλλά καταπληκτικό racing game και όπως βλέπετε στη συνέχεια δεν σας απογοητεύσαμε.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πληκτρολογήστε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς:

- **DRAG:** Σας δίνει άπειρο Turbo.
- **DRUB:** Ενεργοποιεί την ικανότητα invulnerability.
- **DRUG:** Η οθόνη κυματίζει.
- **DREAD:** Σας δίνει άπειρα πυρομαχικά.
- **DRINK:** Σας δίνει καύσιμα Rocket.

Κατά τη διάρκεια της παραμονής στο μαγαζί μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους εξής κωδικούς:

- **DRAW:** Σας δίνει $1.000.
- **DROOL:** Σας δίνει $500.000.000.
- **DRIVE:** Σας δίνει 10 πόντους στη συνολική βαθμολογία.

MOBIL RALLY CHAMPIONSHIP

Προκειμένου να αποκτήσετε πρόσβαση σε όλα τα αυτοκίνητα του παιχνιδιού, δηλώστε ως όνομα στον παίκτη 4, **TURBO CHALLENGE**.

ONI

Προκειμένου να ενεργοποιήσετε τα cheats στο παιχνίδι, θα πρέπει πρώτα να το ολοκληρώσετε τουλάχιστον μία φορά με την αξία σας. Στη συνέχεια, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε το πλήκτρο F1 και πληκτρολογήστε κάποιον από τους κωδικούς που ακολουθούν:

- **Behemoth:** Σας κάνει μεγαλύτερους.
- **Bighead:** Ενεργοποιεί την κατάσταση Big Head.
- **Canttouchthis:** Δεν πέφτετε κάτω.
- **Carousel:** Ενεργοποιεί την κατάσταση Slow Motion.
- **Chenille:** Ενεργοποιεί την κατάσταση Daodan Power.
- **Elderrune:** Αυξάνει σταδιακά την κατάσταση της υγείας σας.
- **Fatloot:** Σας δίνει πυρομαχικά και υγεία.
- **Fistsoflegend:** Fists of Legend.
- **Glassworld:** Κάνει τα περισσότερα αντικείμενα εύθραυστα.
- **Killmequick:** Αυξάνει την αντοχή στους αντιπάλους.
- **Liveforever:** Ενεργοποιεί την κατάσταση God mode.
- **Minime:** Ενεργοποιεί την κατάσταση Mini.
- **Moonshadow:** Κλειδώνει τα όπλα.
- **Munitionfrenzy:** Δημιουργεί πολλά όπλα.
- **Reservoirdogs:** Ενεργοποιεί την κατάσταση Last Man Standing.
- **Roughjustice:** Ενεργοποιεί την κατάσταση Gatling Guns.



- **Shapeshifter:** Σας επιτρέπει να αλλάξετε χαρακτήρα με το πλήκτρο F8.
- **Superammo:** Ενεργοποιεί την κατάσταση Super Ammo.
- **Touchofdeath:** Σας επιτρέπει να σκοτώσετε τους αντιπάλους με ένα χτύπημα.
- **Winlevel:** Κερδίζετε στο επίπεδο.
- **Loselevel:** Χάνετε στο επίπεδο.
- **Thedayismine:** Ενεργοποιεί την κατάσταση Developer, με την οποία ξεκλειδώνετε την κονσόλα των cheats. Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε αυτήν, πατήστε το πλήκτρο ΄και στη συνέχεια πληκτρολογήστε κάποιο από τα παρακάτω πλήκτρα:
- **F7:** Βλέπετε όλα τα πιθανά όπλα.
- **F8:** Αλλάζετε χαρακτήρα.
- **F9:** Αρχίζει το recording.
- **F10:** Σταματάει το recording.
- **F11:** Αναπαράγει το recording.
- **Ctrl+Shift+G:** Ενεργοποιεί το Slow Motion.
- **Ctrl+Shift+S:** Ενεργοποιεί τα κείμενα.
- **Ctrl+Shift+B:** Εμφανίζει τις γνώσεις του αντιπάλου.

Δυστυχώς, το account μου παρουσίασε σημαντικότατα προβλήματα για περίπου 25 μέρες και δεν μπορούσα να απαντήσω σε σχεδόν κανένα e-mail. Ζητώ συγγνώμη από όλους εσάς που μου στείλατε γράμματα και περιμένατε μία απάντηση. Ελπίζω να διορθωθεί σύντομα το πρόβλημα, όπως μου υποσχέθηκαν, διότι διαφορετικά θ' αναγκαστώ να αλλάξω provider. Για την όποια αλλαγή σημειωθεί στο e-mail μου θα ενημερωθείτε από την παρούσα στήλη. Μέχρι τότε, τονίζω για ακόμη μία φορά σε όσους ενδιαφέρονται, ότι μπορούν να στέλνουν μηνύματα για τη στήλη αυτή μέσω Internet μόνο στη διεύθυνση andreas@compulink.gr.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Επειδή η λύση του παιχνιδιού είναι μεγάλη, ο χώρος δεν επαρκεί για να δημοσιεύσω μία σειρά από γράμματα που μου στείλατε. Στο επόμενο τεύχος όμως, υποσχέθηκαν από τη Σύνταξη ότι θα μου δώσουν συνολικά 8 σελίδες. Τότε, λοιπόν, θα τα πούμε αναλυτικότερα, δημοσιεύοντας ορισμένα γράμματα τα οποία θεωρώ πολύ σημαντικά.

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ RIDDLE OF THE SPHINX

Στη λύση που ακολουθεί θα διαβάσετε για διάφορα "χρυσά" αντικείμενα που στο παιχνίδι φαίνονται ως τέτοια. Επειδή δεν ξέρω αν στην πραγματικότητα είναι χρυσά ή επίχρυσα αντικείμενα, στη λύση έχω επιλέξει την πρώτη επιλογή (χρυσά).

Συνεχίζουμε από εκεί που μείναμε στο προηγούμενο τεύχος.

Πίσω από τη γρανιτένια σαρκοφάγο, στον τοίχο, θα δεις ότι μία τετράγωνη πέτρα έχει "υποχωρήσει" και έτσι μπορεί να μετακινηθεί. Κάνε κλικ στο μέρος αυτό του τοίχου και στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ στην πέτρα αυτή. Τη σπρώχνεις και αυτή κυλάει προς τα μέσα, αποκαλύπτοντας ένα άνοιγμα. Προχώρησε μέσα στο άνοιγμα-στοά κάνοντας 7 κλικ και θα βρεθείς στην πραγματική αίθουσα του Pharaoh Cheops! Προχώρησε μία φορά μπροστά για να σηκωθείς όρθιος και πήγαινε μπροστά άλλη μία φορά για να περάσεις στην οθόνη με την πανοραμική θέα. Οπως κοιτάς την πραγματική, χρυσή σαρκοφάγο, κοίταξε κατευθείαν προς το κάτω μέρος της οθόνης και παρατήρησε ότι κάτω από τη χρυσή σαρκοφάγο υπάρχει ένα καινούριο πέρασμα. Προς το παρόν, πήγαινε στ' αριστερά της σαρκοφάγου και, προχωρώντας, θα διαπιστώσεις ότι μπορείς να παρατηρήσεις από κοντά τη μούμια. Ξαναγύρνα μπροστά από τη σαρκοφάγο και κοιτώντας όσο πιο κάτω μπορείς, κάνε κλικ στο άνοιγμα που φαίνεται κάτω από αυτήν. Προχώρησε μέσα σ' αυτό 9 φορές και θα βρεθείς στον περίφημο Hidden Corridor. Σημειώνεται ότι ο διάδρομος αυτός έχει ορθογώνιο σχήμα, όπως θα διαπιστώσεις αν καταγράψεις τις κινήσεις σου, και σε αυτόν "ακουμπάνε" 7 ειδικά δωμάτια-chambers και ακόμη ένα μικρότερο.


Με την τρομπέτα θα αποκαλύψεις τα δύο μυστικά δωμάτια στο Festive Chamber.


Βρίσκοντας το πραγματικό chamber του Χέοπα.

Βρίσκεσαι μπροστά σε μία κόμπρα-πυρσό. Προχώρησε μπροστά ώστε να περάσεις στην οθόνη με την πανοραμική θέα. Στρίψε αριστερά όπως κοιτάς και προχώρησε μπροστά 10 φορές (στις 6 φορές στρίβεις αριστερά στη γωνία του ορθογώνιου διαδρόμου). Βρίσκεσαι ξανά σε μία οθόνη με πανοραμική θέα και στα δεξιά σου υπάρχει μία πόρτα. Στρίψε δεξιά και μπες στην πόρτα αυτή που, μέσω ενός τούνελ, οδηγεί σε μία αίθουσα (Treasures Antechamber).

In Αίθουσα - Treasures Antechamber

Προχώρησε στο κέντρο του δωματίου και πέρασε στην οθόνη με την πανοραμική οθόνη. Στρίψε λίγο προς τ' αριστερά και πρόσεξε ότι στην επάνω αριστερή γωνία του δωματίου υπάρχει ένα μικρό τραπεζάκι με ένα επίχρυσο στρογγυλό αντικείμενο πάνω του. Πήγαινε κοντά του και κάνε κλικ σε αυτό. Πρόσεξε πολύ καλά τι ακριβώς βλέπεις (αν μπορείς, τράβα μία φωτογραφία και σώσε την στον υπολογιστή σου). Στην πραγματικότητα πρόκειται για μία αναπαράσταση του

περίφημου Anubis Λαβυρίνθου που θα συναντήσεις αργότερα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Πατώντας το πλήκτρο PRINTSCREEN "τραβάς" μία φωτογραφία της συγκεκριμένης θέσης μεταφέροντάς την στο "clipboard". Βγαίνοντας από το παιχνίδι και τρέχοντας κάποιο ειδικό πρόγραμμα, όπως το PaintShop Pro, μπορείς να σώσεις τη συγκεκριμένη εικόνα στον υπολογιστή σου (στο PaintShop Pro αυτό γίνεται κάνοντας EDIT/PASTE AS NEW IMAGE και εν συνεχεία FILE/SAVE AS). Πρόσεξε ότι κάθε φορά που πατάς το PrintScreen τραβάς μία καινούρια φωτογραφία στη θέση της οποίας προηγούμενης. Ετσι, κάθε φορά που θέλεις να σώσεις τη συγκεκριμένη φωτογραφία, πρέπει να βγαίνεις από το παιχνίδι και να σώζεις με την πιο πάνω μέθοδο την εικόνα αυτή. Εναλλακτικά μπορείς να χρησιμοποιήσεις κάποιο ειδικό screen capture utility όπως το Hypersnap.*

Επίστρεψε στο κέντρο του δωματίου και αυτή τη φορά γύρνα προς την επάνω δεξιά γωνία όπως πρωτομπαίνεις στο δωμάτιο αυτό. Βλέπεις διάφορα "έπιπλα" και μερικά βάζα. Κάνε κλικ στο σημείο εκείνο και στο πιο κοντινό πλάνο κάνε κλικ στο γκρι στρογγυλό "βάζο" που βλέπεις στο πάτωμα. Στο πολύ κοντινό πλάνο κάνε κλικ τον κέρσορα-χέρι στο σκέπασμά του και κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse μετακίνησέ το προς τα πάνω (και όχι προς τα κάτω που δεν γίνεται τίποτα). Το ξεσκεπάζεις και βλέπεις μέσα σ' αυτό ένα μικρό αντικείμενο (Tuning - Heraldic key). Πάρε το και βάλ' το στο inventory σου. (Οπως το κρατάς στο inventory σου, πάτα το πλήκτρο Spacebar και κάνε κλικ το αντικείμενο-κέρσορα πάνω στο σακίδιο στην κάτω αριστερά όπως κοιτάς γωνία της οθόνης.)

Τώρα γύρνα προς το κέντρο του δωματίου και πήγαινε προς την πιο δεξιά όπως κοιτάς πόρτα (στο δωμάτιο αυτό μπήκες από την πιο αριστερή). Μπες στο δωμάτιο αυτό, το οποίο περιέχει ένα άγαλμα (;) πάνω σε μία μεγάλη πλάκα και έναν επίχρυσο θρόνο. Πήγαινε και κάνε κλικ στο θρόνο αυτό. Κάθεσαι και, λόγω του βάρους σου, ο θρόνος χαμηλώνει, τραβώντας με τις αλυσίδες την πλάκα που στηρίζει το άγαλμα και ανοίγοντας ένα κρυφό πέρασμα πίσω του.

Μπες στο άνοιγμα αυτό, κάνοντας κλικ πίσω από το άγαλμα. Προχώρησε στο δωμάτιο που βλέπεις μπροστά σου. Βρίσκεσαι στο περίφημο Astrological Alcove. Από το πάτωμα, στο κέντρο του δωματίου, πάρε το Royal Scope και βάλε το στο inventory σου. Προχώρησε προς τον τοίχο ανάμεσα στις δύο κολόνες και εξέτασε προσεκτικά τα σχέδια στον τοίχο (πάρε μία φωτογραφία, αν μπορείς). Πρόσεξε καλά το σχήμα, που θυμίζει τούρτα με κεράκια, γιατί αργότερα θα πρέπει να διαλέξεις ένα βάζο που έχει στον πάτο του το σχήμα αυτό, αλλά και ένα "αστράκι" επίσης με το ίδιο σχήμα.



Το δωμάτιο με τις κόμπρες.

Δεν έχεις να κάνεις τίποτα άλλο εδώ, γι' αυτό φύγε και γύρνα πίσω στον Hidden Corridor. Βγαίνοντας στο διάδρομο στρίψε δεξιά, ώστε να συνεχίσεις να κινείσαι στην ίδια κατεύθυνση με πριν. Προχώρησε ίσια μπροστά μέχρι να βρεθείς στην επόμενη οθόνη με πανοραμική θέα, όπου στα δεξιά σου υπάρχει πάλι μία πόρτα. Στρίψε δεξιά και μπες στην πόρτα αυτή η οποία, μέσω ενός τούνελ, οδηγεί σε μία αίθουσα (Weaponry Chamber).

2η Αίθουσα - Weaponry Chamber

Προχώρησε στο κέντρο του δωματίου και πέρνα στην οθόνη με την πανοραμική οθόνη. Στρίψε προς τ' αριστερά και κάνε κλικ στο μικρό βάζο που βλέπεις στο πάτωμα. Στο κοντινότερο πλάνο κάνε πάλι κλικ σ' αυτό και εν συνεχεία κλικ τον κέρσορα-χέρι στο κοντινό πλάνο του βάζου. Τώρα με τη μέθοδο του drag & move γύρνα αριστερά - δεξιά το βάζο. Χμ... έχει το σχέδιο ενός αστρολογικού χάρτη. Είναι άραγε ο σωστός; Κινώντας τον κέρσορα πάνω-κάτω (δηλαδή κάθετα) παρατήρησε ότι στον πάτο του έχει ένα σχήμα. Δεν ταιριάζει μ' αυτό που είδες πριν, άρα δεν είναι αυτό που ζητάς. Γύρνα στο κέντρο του δωματίου (στο σημείο με την





Με τη Βοήθεια του Translation scroll θα βρεις ποια tablet δεν είναι η καταραμένη ώστε να την πάρεις.

πανοραμική θέα) και κοιτώντας αυτή τη φορά προς τα δεξιά κάνε κλικ στο σεντούκι με το βάζο στ' αριστερά του. Από το βάζο πάρε τουλάχιστον 5 βέλη, θα τα χρειαστείς αργότερα. Κάνε κλικ στο σεντούκι για να το ανοίξεις. Μέσα βλέπεις έναν πάπυρο. Κάνε κλικ σ' αυτόν για να τον ανοίξεις και να τον μελετήσεις. Είναι ο Funerary Yacht scroll. Παρατήρησε τη βάρκα στη μέση και τις 4 "κολόνες" στο επάνω και το κάτω μέρος του παπύρου. Παρατήρησε επίσης ότι από κάθε σειρά με τις "κολόνες" αυτές μόνο τρεις σε κάθε σειρά έχουν το σημάδι του Sobeck και σημείωσε τη θέση τους. Κάνε κλικ έξω από τον πάπυρο για να περάσει στον κέρσορα του παιχνιδιού και τώρα πια βάλε τον στο inventory σου. Ξαναγύρνα προς το κέντρο του δωματίου και ανέβα τα πέτρινα σκαλοπάτια. Κάνε κλικ στο αλαβάστρινο σεντούκι για να το ανοίξεις. Μέσα βλέπεις ένα χρυσό στιλέτο. Κάνε ξανά κλικ σ' αυτό και στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ στο στιλέτο για να το πάρεις (Golden Dagger). Βάλε το στο inventory σου.

Δεν έχεις να κάνεις τίποτα άλλο εδώ, γι' αυτό φύγε και γύρνα πίσω στον Hidden Corridor. Βγαίνοντας στο διάδρομο στρίψε δεξιά, ώστε να συνεχίσεις να κινείσαι στην ίδια κατεύθυνση με πριν. Προχώρησε ίσια μπροστά μέχρι να βρεθείς στην επόμενη οθόνη με πανοραμική θέα, όπου στα δεξιά σου υπάρχει πάλι μία πόρτα. Στρίψε δεξιά και μπες στην πόρτα αυτή η οποία, μέσω ενός τούνελ, οδηγεί σε μία αίθουσα (Festive Chamber).

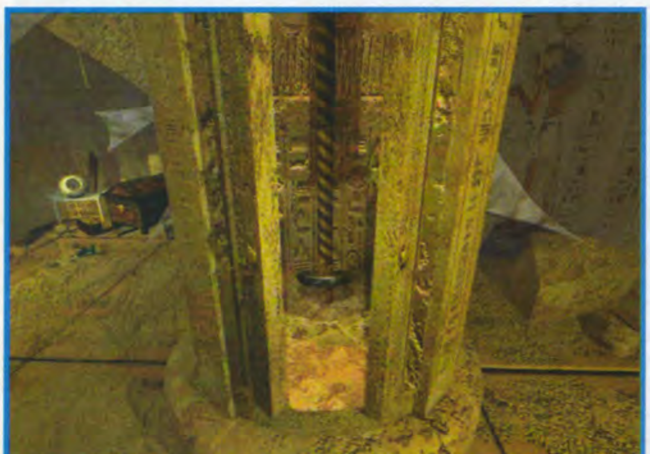
3η Αίθουσα - Festive Chamber

Προχώρησε προς το κέντρο του δωματίου μέχρι να περάσεις στην πανοραμική οθόνη. Τώρα στρίψε δεξιά και πήγαινε προς τ' αντικείμενα που βλέπεις εκεί όπου τα τρία σκαλοπάτια ακουμπούν στον τοίχο. Κάνε πάλι κλικ σ' αυτά και στο πιο κοντινό πλάνο πάρε το Royal Trumpet (τρομπέτα) και βάλε το στο inventory σου. Από το βάζο που είναι ακριβώς δίπλα πάρε τον πάπυρο που βλέπεις μέσα. Είναι ο Flautist scroll. Παρατήρησε αυτόν που παίζει φλάουτο, την κόμπρα και στα δεξιά τα 8 ασκιά που βγάζουν αέρα (μοιάζουν με σώματα κοτόπουλου που ψήνονται). Κάνε κλικ έξω από τον πάπυρο για να περάσει στον κέρσορα του παιχνιδιού και τώρα βάλε τον στο inventory σου. Γύρνα αντίθετα 180 μοίρες και πήγαινε κάνοντας 4 κλικ στην άλλη γωνία αυτού του δωματίου (δηλαδή στ' αριστερά του δωματίου όπως πρωτομπαίνεις). Τώρα κάνε κλικ στο βάζο που βλέπεις αριστερά κάτω στο πάτωμα. Στο κοντινότερο πλάνο κάνε κλικ τον κέρσορα-χέρι πάνω στο βάζο. Τώρα, με τη μέθοδο του drag & move, γύρνα το βάζο πάνω-κάτω (δηλαδή κάθετα) και παρατήρησε το σχήμα που έχει στον πάτο του. Δεν είναι αυτό που ζητάς. Κάνε δύο φορές κλικ για να ξαναγυρίσεις στην κανονική οθόνη και εν συνεχεία κάνε κλικ στο μικρό έπιπλο (Senet Game) που βλέπεις στο πάτωμα. Στο κοντινό πλάνο κάνε πάλι κλικ σ' αυτό και εν συνεχεία κλικ στις δύο μικρές "χρυσές" άκρες που βλέπεις στη δεξιά άκρη του. Ανοίγεις ένα συρτάρι. Πάρε το Flax Wick key που βλέπεις μέσα σ' αυτό και βάλε το στο inventory σου. Κάνε μία φορά κλικ για να κλείσεις το συρτάρι και άλλες δύο φορές κλικ για να απομακρυνθείς από το κοντινό πλάνο του Senet Game Table.

Αν τα έχεις κάνει σωστά, πρέπει να βλέπεις στο βάθος δύο μεταλλικά στηρίγματα και πίσω από αυτά το "άγαλμα" με το φλάουτο. Τώρα κάνε κλικ ίσια μπροστά τρεις φορές ακριβώς. Θα βρεθείς να βλέπεις τα δύο μεταλλικά στηρίγματα ακριβώς μπροστά σου. Κάνε κλικ στο πιο αριστερό στήριγμα όπως κοιτάς, και θα βλέπεις προς τη δεξιά μεριά του δωματίου όπως μπαίνεις σ' αυτό. Στη νέα οθόνη πάρε από το inventory σου το Royal Trumpet και κάνε το κλικ πάνω στα μεταλλικά αυτά στηρίγματα. Στην καινούρια οθόνη κάνε κλικ στην τρομπέτα και θα δεις στο βάθος την "πόρτα" να σπάει και να αποκαλύπτει από πίσω της ένα μικρό δωμάτιο που περιέχει ένα ασκί-"φυσερό". Κάνε κλικ για να φύγεις από την οθόνη αυτή και θα βρεθείς μία θέση πίσω με το Royal Trumpet στο inventory σου. Τώρα προσεκτικά κάνε μία φορά κλικ προς την κατεύθυνση της πόρτας και εν συνεχεία στρίψε όλο αριστερά, κάνοντας δύο φορές κλικ προς αυτή την κατεύθυνση. Θα βρεθείς να έχεις ακριβώς μπροστά σου τα δύο μεταλλικά στηρίγματα, κοιτώντας αυτή τη φορά προς την αριστερή μεριά, όπως μπαίνεις, του δωματίου. Κάνε κλικ το Royal Trumpet, το οποίο πρέπει να εξακολουθείς να έχεις πάνω στον κέρσορα του παιχνιδιού, πάνω στα μεταλλικά αυτά στηρίγματα. Στην καινούρια οθόνη κάνε κλικ στην τρομπέτα και θα δεις στο βάθος την "πόρτα" να σπάει και να αποκαλύπτει από πίσω της ένα δωμάτιο γεμάτο κόμπρες. Κάνε κλικ για να φύγεις από την οθόνη αυτή και βάλε το Royal Trumpet στο inventory σου. Οπως κοιτάς, στρίψε δεξιά και τώρα πήγαινε ίσα μπροστά δύο φορές προς την κατεύθυνση του αγάλματος με το φλάουτο. Προσεκτικά, τώρα, κάνε κλικ στη γωνία του δωματίου που βλέπεις στο βάθος, εκεί όπου είναι το καφετί βάζο και όχι πάνω στο άγαλμα. Αν τα έχεις κάνει σωστά, θα κινηθείς προς τα εκεί.



Βρίσκοντας την πρώτη από τις 6 tablets, αυτήν του Hathor.



Βρίσκοντας την κολόνα με το σχοινί που σου επιτρέπει να ανέβεις.

Κάνε κλικ δύο φορές ακόμη προς τη μεριά του καφετί βάζου και στη νέα αυτή οθόνη παρατήρησε ότι υπάρχει ένας πάπυρος στο πιο αριστερό από τα τρία βάζα. Κάνε κλικ σ' αυτόν για να τον ανοίξεις. Είναι ο Throne scroll. Αν δεν κάνω λάθος, δίνει hint για το δωμάτιο με το θρόνο που έχουμε ήδη εξετάσει. Παρατήρησε οπωσδήποτε το πλαίσιο με τα 4 άστρα που υπάρχει στο επάνω μέρος του, γιατί θα μιλήσουμε γι' αυτό αργότερα. Κάνε κλικ έξω από τον πάπυρο για να περάσει στον κέρσορα του παιχνιδιού και βάλε τον στο inventory σου. Τώρα κάνε κλικ τον κέρσορα-χέρι πάνω στο βάζο που βλέπεις πεσμένο στο πάτωμα. Στο νέο πλάνο, με τη μέθοδο του drag & move, γύρνα το βάζο πάνω-κάτω (δηλαδή κάθετα) και παρατήρησε το σχήμα που έχει στον πάτο του. Δεν είναι αυτό που ζητάς. Κάνε μία φορά κλικ για να το αφήσεις κάτω και άλλη μία φορά για να πας μία οθόνη πίσω.

Τώρα στρίψε δεξιά, και εν συνεχεία κάνε δύο φορές κλικ στ' αριστερά του αγάλματος για να πας προς τα εμπρός. Θα βρεθείς να κοιτάς προς την πίσω μεριά του αγάλματος. Κάνε κλικ μία φορά προς τα εμπρός και θα βρεθείς να κοιτάς καθαρά την πλάτη του αγάλματος. Κάνε κλικ σε αυτήν και τον κέρσορα-χέρι πάνω στο βούλωμα, για να φράξεις το σωλήνα που είναι στην πλάτη του αγάλματος με το φλάουτο. Κάνε μία φορά κλικ για να πας μία οθόνη πίσω και εν συνεχεία στρίψε αριστερά. Τώρα κάνοντας 4 φορές κλικ προς την κατεύθυνση της πόρτας που "έσπασες" πριν από λίγο στον αριστερό όπως κοιτάς τοίχο, πήγαινε προς αυτήν (φρόντισε να κάνεις συνέχεια κλικ πάνω της). Αν τα έχεις κάνει όλα σωστά, θα βρεθείς μπροστά στο ασκί-φυσερό. Τι hint μάς δίνει ο Flautist scroll; Λέτε τα 8 ασκιά που βλέπουμε σ' αυτόν να σημαίνουν ότι πρέπει να κάνουμε κλικ τον κέρσορα-χέρι 8 φορές πάνω στο ασκί-φυσερό; Ε, κάνε 8 φορές κλικ πάνω στο ασκί-φυσερό και θα ακούσεις το άγαλμα με τη φλογέρα να παίζει μουσική.

Δεν έχεις πολύ χρόνο στη διάθεσή σου, γι' αυτό πρέπει να δράσεις γρήγορα. Κάνε μία φορά κλικ για να πας προς τα πίσω, στρίψε δύο φορές προς τα δεξιά και τώρα κάνε τρεις φορές κλικ προς την άλλη πόρτα που "έσπασες" ακριβώς απέναντι. Προχώρησε μπροστά ακόμη δύο φορές και θα δεις ότι οι κόμπρες έχουν χωθεί στα καλάθια τους. Ακολουθώντας το πέτρινο μονοπάτι προχώρησε 8 φορές και θα βρεθείς μπροστά στην περίφημη Hathor's Tablet (για όσους δεν το ξέρουν, ο Hathor είναι ο Bull God). Πήγαινε μπροστά άλλη μία φορά και κάνε κλικ τον κέρσορα-χέρι σε αυτήν για να την πάρεις. Βάλε την στο inventory σου και πολύ γρήγορα βγες έξω από το δωμάτιο.



Διασχίζοντας την Bone Bridge.

Αν αργήσεις, η μουσική θα σταματήσει και τότε θα μάθεις για τα καλά τι σημαίνει η έκφραση "το δάγκωμα της κόμπρας".

Φύγε από τα δωμάτια αυτά, μια και δεν έχεις τίποτα άλλο να κάνεις εδώ, και γύρισε πίσω στον Hidden Corridor. Βγαίνοντας στο διάδρομο στρίψε δεξιά, ώστε να συνεχίσεις να κινείσαι στην ίδια κατεύθυνση με πριν. Προχώρησε ίσια μπροστά (ο διάδρομος στρίβει προς τ' αριστερά) μέχρι να βρεθείς στην επόμενη οθόνη με πανοραμική θέα, όπου στα δεξιά σου υπάρχει πάλι μία πόρτα. Στρίψε δεξιά και παρατήρησε ότι η πόρτα είναι κλειστή. Αυτή είναι η 4η αίθουσα, αλλά μην μπεις ακόμη. Αν γυρίσεις 180 μοίρες, δηλαδή τελείως αντίθετα, υπάρχει ένα μικρό τούνελ ακριβώς στον απέναντι τοίχο της.

Sobek's Antechamber

Μπες στο τούνελ. Θα βρεθείς στο λεγόμενο Sobek's Antechamber. Αυτό το δωμάτιο είναι μία μικρογραφία του Funerary Yacht Chamber που θα συναντήσουμε παρακάτω και αποτελεί εξ ολοκλήρου ένα hint για τη λύση ενός από τους πιο σημαντικούς γρίφους του παιχνιδιού. Θα παρατηρήσεις, λοιπόν, ότι μέσα σ' αυτό υπάρχουν 6 αγάλματα του Sobek και ότι στο κέντρο του δωματίου βρίσκεται μία μικρογραφία του "σκάφους" που χρησιμοποιούσε ο Χέοπας. Πηγαίνοντας μπροστά στο πρόσωπο του καθενός από τα έξι αυτά αγάλματα και κινώντας τον κέρσορα μπροστά από τα μάτια τους, θα δεις ότι αυτά αλλάζουν χρώμα. Αν λοιπόν τα καταγράψεις όπως μπαίνεις στο δωμάτιο, αυτά που είναι στην αριστερή όπως μπαίνεις μεριά, τα Α, Β, Γ, και αυτά που είναι στη δεξιά μεριά, τα Δ, Ε, Ζ, και μετρώντας από την είσοδο προς την απέναντι μεριά, η αντιστοιχία αγαλμάτων και χρωμάτων είναι: Α= Λευκό, Β= Πράσινο, Γ= Λευκό , Δ= Λευκό, Ε= Πράσινο και Ζ= Λευκό, Δ= Πράσινο, Ε= Μπλε και Ζ= Κόκκινο.

Φύγε από το δωμάτιο, μια και δεν έχεις τίποτα άλλο να κάνεις εδώ, και γύρισε πίσω στον Hidden Corridor. Βγαίνοντας στο διάδρομο στρίψε αριστερά (μην ξεχαστείς και στρίψεις δεξιά όπως τις άλλες φορές), ώστε να συνεχίσεις να κινείσαι στην ίδια κατεύθυνση με πριν. Προχώρησε ίσια μπροστά (ο διάδρομος στρίβει προς τ' αριστερά) μέχρι να βρεθείς στην επόμενη οθόνη με πανοραμική θέα, όπου στα δεξιά σου υπάρχει πάλι μία πόρτα. Στρίψε δεξιά και μπες στην πόρτα αυτή η οποία, μέσω ενός τούνελ, οδηγεί σε μία αίθουσα (Furniture Chamber).

Η συνέχεια στο επόμενο τεύχος...



Ρίχνοντας σωστά με το τόξο, πρέπει να κάψεις τα σχοινιά που κρατούν τα δύο αγάλματα στο βάθος.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ULTIMA 9 & το περιβόητο Bug

Η λύση έρχεται από τους οπαδούς του

Αρχικά η είδηση αυτή είχε προγραμματιστεί να μπει σε ειδικό πλαίσιο στη στήλη "Adventure SOS", αλλά λόγω έλλειψης χώρου μεταφέρεται εδώ. Είναι πολύ σημαντική για να την αφήσω μέχρι το τεύχος του Ιούλη. Συνεχίστε να διαβάζετε και θα καταλάβετε...

Ολοι οι αναγνώστες πρέπει να γνωρίζετε την πολύ μεγάλη εκτίμηση που τρέφω προς το Ultima 9. Το θεωρώ ως το παιχνίδι που περιέχει τον τελειότερο 3D κόσμο που έχει εμφανιστεί ως σήμερα σε computer game και όχι μόνο. Διαθέτει εξαιρετικά γραφικά μοναδικής τελειότητας και αντλεί τη δύναμή του από ένα πολύ καλό σενάριο. Η ιδέα ότι ο Guardian είναι, τελικά, η σκοτεινή πλευρά του εαυτού σου και ότι γεννήθηκε μόλις πέρασες στην Britannia, είναι κάτι παραπάνω από εξαιρετική. Το γεγονός ότι δεν μπορείς να τον νικήσεις σε μία μάχη σώμα με σώμα, μια και οι "δυνάμεις" σας είναι αλληλένδετες, δίνει μια ξεχωριστή γοητεία στο φινάλε του παιχνιδιού. Επίσης, πολύ έξυπνη ιδέα είναι ότι δυναμώνει ο Guardian όσο δυναμώνεις και εσύ. Η μόνη λύση είναι να θυσιαστείς, έτσι ώστε να απορροφήσεις ξανά αυτό το δαίμονα μέσα σου και να εξαφανιστείτε και οι δύο μαζί. Αθελά σου προξένησες τόσο πολύ κακό σε αυτόν τον κόσμο.

Το Ultima 9 κυκλοφόρησε πρώτα στην Αμερική (Δεκέμβρης του 1999) και ύστερα από 2 μήνες στην Ευρώπη. Εγώ με δύο άλλους φίλους αγοράσαμε μέσω του Internet, κατ' εξαίρεση, την αμερικανική ειδική έκδοση που περιείχε μία σειρά από "καλούδια", η οποία δείχνει πώς πρέπει να είναι κανονικά όλες οι εκδόσεις των παιχνιδιών. Το κατ' εξαίρεση σημαίνει ότι την έκδοση αυτή την πουλούσαν μόνο εντός των ΗΠΑ, αλλά, τελικά, έπειτα από πολλά παρακάλια, δέχτηκαν να μας πουλήσουν τρία αντίτυπα.

Η πρώτη αυτή αμερικανική έκδοση παρουσιάζει πάρα πολλά προβλήματα (bugs), με αποτέλεσμα να κατηγορηθούν η Electronic Arts και η Origin ότι, για να προλάβουν την περίοδο των Χριστουγέννων, κυκλοφόρησαν το παιχνίδι χωρίς να έχει γίνει ο απαραίτητος ποιοτικός έλεγχος, κατά τη διάρκεια του οποίου εντοπίζονται τα περισσότερα bugs. Με άλλα λόγια, τις κατηγόρησαν ότι το παιχνίδι που κυκλοφόρησαν ήταν μισοτελειωμένο.

Θεώρησα, και θεωρώ, το μεγαλύτερο μέρος αυτών των κριτικών που δέχτηκε τότε το παιχνίδι, και που είχαν ως αποτέλεσμα το σχεδόν ολοκληρωτικό θάψιμό του από τον αμερικανικό ειδικό Τύπο, άδικο. Εχω διαβάσει τα πιο απίθανα πράγματα. Σχεδόν κανένα από αυτά δεν μου συνέβη, όσο και αν προσπάθησα να "πιέσω" διάφορες καταστάσεις μέσα στο παιχνίδι. Εγώ ξέρω ότι ένα bug είναι bug και ότι αν υπάρχει, θα εμφανιστεί. Δεν είναι κάποιο είδος σκουληκιού που άλλοτε κρύβεται και άλλοτε βγαίνει στην επιφάνεια.

Οι Electronic Arts και Origin κυκλοφόρησαν διάφορα patches, με τελευταία την έκδοση 1.18, η οποία διορθώνει το 98% των προβλημάτων που έχουν καταγραφεί.

Εμειναν να διορθωθούν ακόμη μερικά bugs, που έχουν σχέση με το πώς χειρίζονται το DirectX ορισμένες κάρτες γραφικών, αλλά και ένα ακόμη το οποίο έχει καταγραφεί βάσει του φοβερού μηνύματος που εμφανίζεται στο παιχνίδι. Ο λόγος για το περιβόητο "too many items nearby", το πιο σοβαρό ίσως bug που μπορούσε να εμφανιστεί στο παιχνίδι, μια και σε πετούσε στο desktop των Windows. Το bug αυτό εμφανιζόταν όταν κάποιος επιχειρούσε να συγκεντρώσει διάφορα αντικείμενα σε ένα μέρος.

Οποιος, λοιπόν, έχει την αμερικανική έκδοση, πρέπει να κατεβάσει οπωσδήποτε το u9patch118.exe και να το εγκαταστήσει στο παιχνίδι αναβαθμίζοντας με τον τρόπο αυτό την έκδοσή του σε 1.18f, έτσι ώστε να το παίξει με σχετική ασφάλεια.

Η ευρωπαϊκή έκδοση, που κυκλοφόρησε αργότερα, είχε ενσωματωμένο το patch αυτό, δηλαδή ήταν από τη γέννησή της η 1.18f. Οπως είναι προφανές, η έκδοση αυτή είναι η καλύτερη, μια και παρουσιάζει τα λιγότερα προβλήματα.

Τελικά, όμως, έμειναν χωρίς λύση μερικά προβλήματα που αφορούσαν στις κάρτες γραφικών και, φυσικά, στο περιβόητο "too many items nearby" bug, το οποίο ήταν αυτό που κυρίως μπορούσε να εμποδίσει κάποιον να τελειώσει το παιχνίδι. Παρά τα μηνύματα που δημοσιεύτηκαν από δεκάδες χρήστες, οι Electronic Arts και Origin δεν ενδιαφέρθηκαν να κυκλοφορήσουν ένα τελευταίο patch που θα διόρθωνε και τα τελευταία προβλήματα που είχαν εντοπιστεί.

Το αδιέξοδο αυτό που προέκυψε από την πλήρη αδιαφορία των εταιρειών σε σχέση με τα προβλήματα που αντιμετώπιζαν εκατοντάδες χρήστες του παιχνιδιού ανέλαβαν να "λύσουν" μερικοί fans της πιο ιστορικής αυτής σειράς στην ιστορία των computer games, οι οποίοι προφανώς είχαν ισχυρές γνώσεις προγραμματισμού.

Μία ομάδα, λοιπόν, φίλων των Ultima έχουν δημιουργήσει ένα πολύ σπουδαίο site στο Internet, το οποίο είναι αφιερωμένο στη σειρά των Ultima. Η διεύθυνση του site είναι http://www.fansforultima.com/. Σε αυτό δημοσίευσαν τον Ιανουάριο ένα Unofficial Version 1.19 patch, με το οποίο όχι μόνο λύνουν το προαναφερόμενο σοβαρότατο πρόβλημα που εμφανίζεται στο παιχνίδι, αλλά βελτιώνουν εντυπωσιακά και τις D3D επιδόσεις του με τις περισσότερες κάρτες που κυκλοφορούν στην αγορά!

Οπως είναι γνωστό, το πρόβλημα με το "too many items nearby" bug το αντιμετώπισα και εγώ. Καλά να πάθω, με τη μανία που έχω να

μαζεύω όποια αντικείμενα βρίσκω μπροστά μου. Οπως, λοιπόν, είναι προφανές, κατέβασα αμέσως το patch και το δοκίμασα με τα saves που είχα κρατήσει από το παιχνίδι (τα saves μου από το παιχνίδι είναι συνολικού μεγέθους περίπου 750MB). Ως διά μαγείας όλα τα προβλήματα λύθηκαν μονομιάς, το bug δεν εμφανιζόταν πια και όλα δούλευαν ρολόι. Χαράς ευαγγέλια, που λένε.

Συνιστώ, λοιπόν, ανεπιφύλακτα σε όλους όσοι είτε παίζουν το παιχνίδι είτε έχουν σκοπό να το δουν κάποια στιγμή στο μέλλον, να κάνουν τα εξής:

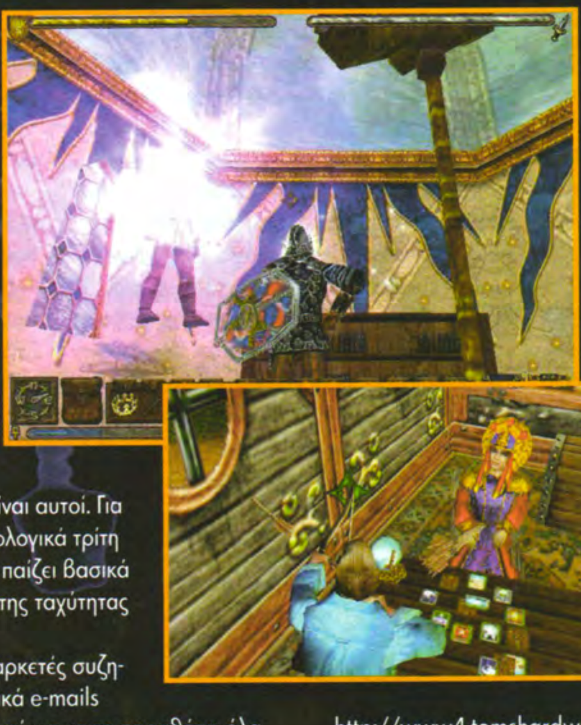
1. Αν έχετε την αμερικανική έκδοση, κατεβάστε πρώτα το u9patch118.exe αρχείο και αφού το εγκαταστήσετε, αναβαθμίζοντας με τον τρόπο αυτό την έκδοσή σας στην 1.18f, κατεβάστε και το u9patch119.exe αρχείο. Εγκαθιστώντας το αναβαθμίζετε την έκδοσή σας στην 1.19f και ξεχνάτε οριστικά όποια προβλήματα μπορεί να έχετε.

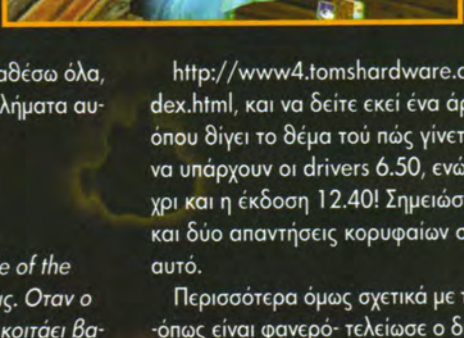
2. Αν έχετε την ευρωπαϊκή έκδοση (1.18f), τότε κατεβάστε κατευθείαν το u9patch119.exe και εγκαταστήσετε το. Ετσι αναβαθμίζετε την έκδοσή σας στην 1.19f και θα έχετε μία 100% bug free έκδοση του παιχνιδιού!

Για να μάθετε ποια ακριβώς έκδοση του παιχνιδιού έχετε, κάνετε κλικ στο Journal, στο βιβλίο δηλαδή που είναι στα δεξιά του inventory σας όπως κοιτάτε την οθόνη. Στην επάνω δεξιά γωνία των εισαγωγικών του σελίδων (Table of Contents) θα δείτε τον αριθμό της έκδοσης που έχετε. Τέλος, σημειώστε ότι και τα δύο προαναφερθέντα patches δεν επηρεάζουν καθόλου τα όποια save games έχετε ήδη κάνει.

Ας δούμε, όμως, και κάτι διαφορετικό:

Πριν από 2-3 τεύχη δημοσίευσα ένα άρθρο σχετικά με το ποιον θεωρούμε "σύγχρονο gamer". Σε αυτό έθετα μερικά προβλήματα σχετικά με τις κάρτες γραφικών και το τι θεωρούμε πιο σπουδαίο ως αξιολόγηση σε σχέση με αυτές. Υποστήριζα, λοιπόν, και φυσικά εξακολουθώ να υποστηρίζω ότι πρώτα απ' όλα έρχεται η χρωματική απόδοση κάθε κάρτας γραφικών σε παράλληλη βάση με το τι υποστήριξη έχει από την εταιρεία που την έχει κυκλοφορήσει. Με αυτό εννοώ, φυσικά, κάθε πότε κυκλοφορεί νέους drivers και πόσο καλοί είναι αυτοί. Για εμένα προσωπικά η ταχύτητα έρχεται αξιολογικά τρίτη στη σειρά, εκτός και αν κάποιος χρήστης παίζει βασικά 3D on-line action games, οπότε το θέμα της ταχύτητας περνάει αντικειμενικά πρώτο.





Το άρθρο μου αυτό έγινε αφορμή για αρκετές συζητήσεις, αποτέλεσμα των οποίων ήταν μερικά e-mails που έλαβα. Δυστυχώς, ο χώρος δεν επαρκεί για να τα παραθέσω όλα, έτσι απλώς θα δημοσιεύσω μόνο ένα, επειδή θίγει τα προβλήματα αυτά με τελείως αντίθετη από εμένα λογική.

Ο φίλος, λοιπόν, Αντώνης Λιακάκης γράφει τα εξής:

"Κύριε Τσουρινάκη,

Αφού διάβασα το άρθρο σας της στήλης 'The Dark Side of the Gaming', επιτρέψτε μου να σας κάνω κάποιες επισημάνσεις. Οταν ο σύγχρονος gamer πρέπει να επιλέξει μία κάρτα γραφικών, κοιτάει βασικά για δύο πράγματα: τιμή και επιδόσεις. Αν βάλουμε την τιμή στην άκρη, οι επιδόσεις είναι το πιο σημαντικό πράγμα. Δεν θα επικεντρωθεί σε επιδόσεις σε έναν συγκεκριμένο τομέα, αλλά θα δει γενικά το αν η κάρτα αντέχει στο χρόνο. Οντας χρήστης επαγγελματικών προγραμμάτων 3D σχεδίασης (3D Studio κ.ά.), όταν έφτασα να πρέπει να αλλάξω κάρτα γραφικών, σκέφτηκα μόνο δύο εταιρείες, την ATI και την nVIDIA. Η Matrox, δυστυχώς, είναι καλή μόνο για 2D γραφικά. Οσο για το θέμα των drivers, επιτρέψτε μου να σας παραπέμψω στο site http://www.guru3d.com, όπου στη σελίδα για τους drivers της nVIDIA υπάρχει μέχρι και η έκδοση 10.11! Beta μεν, αλλά υπάρχει. Τελικά, όμως, η επιλογή μίας οποιασδήποτε κάρτας έχει άμεση σχέση με τη δουλειά που κάνει ο καθένας.

Φιλικά,

Αντώνης"

Συμφωνώντας με την τελευταία παράγραφο του γράμματος, θα εντοπίσω ένα πρόβλημα: Για εμένα πρώτα απ' όλα έρχεται η χρωματική ποιότητα στην απόδοση των γραφικών και παράλληλα με αυτήν η υποστήριξη της κάρτας με drivers από τη μητρική εταιρεία. Μετά έρχεται το θέμα της ταχύτητας, εκτός και αν ο βασικός λόγος για τον οποίο θέλετε την κάρτα σας είναι η ταχύτητα.

Στη βάση αυτή προκρίνω την G450 της Matrox, στη συνέχεια βάζω την All-In-Wonder Radeon κάρτα γραφικών της ATI, που θεωρώ ως την πιο ισορροπημένη απ' όλες ως προς τη χρωματική ποιότητα και την ταχύτητά της, και τελευταία τη GeForce της nVIDIA, που είναι σαφώς η πιο γρήγορη απ' όλες, αλλά υστερεί από τις άλλες δύο στο θέμα της ποιότητας. Καλά όλα αυτά, αλλά τι γίνεται με τους λεγόμενους drivers;

Καταρχήν, να επισημάνω ότι όσοι ενδιαφέρεστε να βρίσκετε τους τελευταίους drivers της nVIDIA, μπορείτε να πηγαίνετε στη διεύθυνση http://www.the-ctrl-alt-del.com/drivers.htm και να τους κατεβάζετε αμέσως μόλις κυκλοφορήσουν. Τη διεύθυνση αυτή μου έστειλαν διάφοροι φίλοι. Την έχω δοκιμάσει επανειλημμένα και λειτουργεί κανονικά.

Το ότι κάτι δεν πάει καλά με τη λεγόμενη "υποστήριξη" της nVIDIA ως προς το chip της είναι γεγονός πέρα από κάθε αμφιβολία. Οσοι έχετε αμφιβολίες για τα γραφόμενά μου και με θεωρείτε προκατειλημμένο, δεν έχετε παρά να επισκεφθείτε το εξαιρετικό για τα θέματα αυτά site Tom's Hardware, στη διεύθυνση http://www4.tomshardware.com/graphic/01q2/010511/index.html, και να δείτε εκεί ένα άρθρο του περίφημου Thomas Pabst, όπου θίγει το θέμα τού πώς γίνεται στο επίσημο site της εταιρείας να υπάρχουν οι drivers 6.50, ενώ σε ανεπίσημα sites να υπάρχει μέχρι και η έκδοση 12.40! Σημειώστε ότι στο άρθρο αυτό υπάρχουν και δύο απαντήσεις κορυφαίων στελεχών της εταιρείας για το θέμα αυτό.

Περισσότερα όμως σχετικά με το θέμα στο επόμενο τεύχος, μια και -όπως είναι φανερό- τελείωσε ο διαθέσιμος χώρος.

PC

FINAL BURN...

Με αφορμή την τελευταία κυκλοφορία του εξομοιωτή του γνωστού και αγαπητού σε όλους Dave, δημοσιεύουμε ένα τμήμα της συνέντευξης που έδωσε πρόσφατα ο προγραμματιστής στο γνωστό site Emuviews. Τα λεγόμενα του Dave ρίχνουν φως στα γεγονότα που διαδραματίστηκαν τους τελευταίους μήνες και οδήγησαν στον τερματισμό του Final Burn.

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Για αρκετούς μήνες το Final Burn μονοπωλούσε τα φώτα της δημοσιότητας στη σκηνή των εξομοιωτών, αποτελώντας τη μοναδική, ίσως, πηγή ανανέωσης του χώρου. Μία σειρά θλιβερών περιστατικών, όμως, με πρωταγωνιστές κάποιους ανεγκέφαλους, προκάλεσαν την έντονη δυσφορία του Dave, που απείλησε ότι θα εγκαταλείψει το project. Ωστόσο, η δήλωση αυτή δεν φαίνεται να πτόησε τους διαβόητους lamers, που συνέχισαν να ενοχλούν τον προγραμματιστή. Ετσι, ο Dave πραγματοποίησε την απειλή του, αφήνοντας πίσω του ένα δυσαναπλήρωτο κενό. Αξίζει να σημειωθεί ότι για τους ίδιους λόγους εγκατέλειψε τη σκηνή ο γνωστός Reality Man, δημιουργός του UltraHLE. Κατά την άποψή μου, οι lamers έχουν εξελιχθεί σε μάστιγα για το emulation και αποτελούν φόβητρο για τους προγραμματιστές. Το πρόβλημα είναι ότι δεν υπάρχει προφανής τρόπος να περιοριστεί η καταστροφική μανία τους (θα μπορούσε άνετα να χαρακτηριστεί και "λαιμαργία").

Με τα μάτια του δημιουργού

Δεν έχω να προσθέσω τίποτα άλλο, άλλωστε η συμπεριφορά απέναντι στους προγραμματιστές (οι οποίοι, ας μην ξεχνάμε, δεν απαιτούν χρήματα, αλλά απλώς έναν καλό λόγο) είναι ένα ζήτημα που έχω θίξει πολλές φορές στο παρελθόν. Παραθέτω, λοιπόν, σε ελεύθερη μετάφραση, τις κυριότερες ερωτήσεις που έθεσε ο JoseQ στον Dave. Στη διεύθυνση www.emuviews.com όσοι ενδιαφέρονται μπορούν να διαβάσουν ολόκληρη τη συνέντευξη, αλλά και να συμμετάσχουν ενεργά σε ένα forum με θέμα το σχολιασμό των απόψεων του δημιουργού.

JoseQ: *Τι ήταν αυτό που σε ώθησε να ασχοληθείς με τους emulators; Πόσο καιρό ήσουν απλός χρήστης, πριν να αποφασίσεις να ασχοληθείς ενεργά με τη σκηνή των εξομοιωτών;*

Dave: Και μόνο η δυνατότητα της μεταφοράς υπολογιστικών συστημάτων στην οθόνη του PC ήταν για μένα κάτι εντυπωσιακό. Για περίπου έναν χρόνο ήμουν απλός χρήστης (σ.σ.: Χαρακτηριστικά αποκαλεί τον εαυτό του ON-OFF User), ώσπου εξομοιωτές όπως οι Genem, Genecyst και KGen έκαναν την εμφάνισή τους. Ο Jeff Slutter δούλευε πάνω στον TMNTEmu και απελευθέρωσε τον προγραμματιστικό κώδικά του. Μια και δεν μπορούσα να καταλάβω το πρόγραμμα τόσο καλά, ξεκίνησα από την αρχή και χρησιμοποίησα τον κώδικα ως σημείο αναφοράς.

JoseQ: *Ποιος ήταν ο λόγος που συμπεριέλαβες το σύστημα CPS-2 στο Final Burn;*

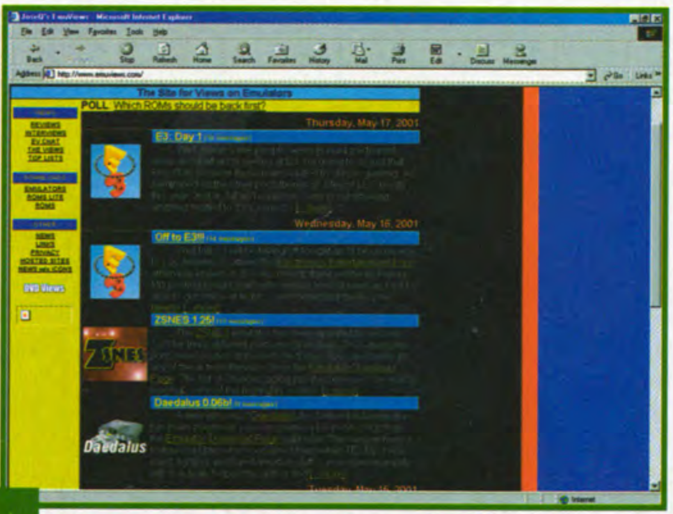
Dave: Φαινόταν ιδανική περίπτωση, επειδή ήδη είχα ένα δοκιμασμένο "πλαίσιο" για την εξομοίωση του 68000 και του Z80, και ο Raz ήταν πολύ κοντά στην αποκωδικοποίηση του CPS-2. Εκείνη την εποχή γίνονταν συζητήσεις στην Emulator's Scene με αφορμή την ανυπαρξία κάποιου εξομοιωτή για το συγκεκριμένο σύστημα της Capcom. Πάντα ήθελα να εξομοιώσω το CPS-1, που δεν έχει σημαντικές διαφορές με το CPS-2, οπότε η απόφαση να ενσωματώσω και το τελευταίο στο Final Burn πάρθηκε, ουσιαστικά, χωρίς σκέψη.

JoseQ: *Μετάνιωσες για αυτή την επιλογή σου;*

Dave: Οχι, φυσικά! Διασκέδασα αφάνταστα προσπαθώντας να εξομοιώσω το CPS-2. Βέβαια, ήταν πρόκληση να δουλεύω στην "αιχμή" της σκηνής των εξομοιωτών. Το μεγάλο λάθος μου ήταν που το διέθεσα στο ευρύ κοινό. Αλλά εκείνη τη στιγμή δεν μπορούσα να φανταστώ τι θα συνέβαινε. Οταν παρουσίασα το



Το International Superstar Soccer είναι ένα από τα δημοφιλέστερα soccer sims για το PSX.



Στο www.emuviews.com υπάρχει η συνέντευξη του Dave.



Για να τρέξετε το Need For Speed 3 με το ePSXe, θα πρέπει να είστε κάτοχος μιας κάρτας με chipset της 3dfx.

πρόγραμμα, μια και ήταν μοναδικό στο είδος του (μέχρι που βγήκε το Nebula), πιέστηκα πολύ (από το κοινό) για να συμπεριλάβω όσο δυνατόν περισσότερα παιχνίδια στη λίστα συμβατότητας. Φυσικά, μόλις κατάφερα να εξομοιώσω όλα τα αγαπημένα μου παιχνίδια, η ενασχόλησή μου με το Final Burn έπαψε να είναι ευχαρίστηση... Εγινε μαρτύριο!

JoseQ: *Κάποια στιγμή κυκλοφόρησες μία έκδοση του Final Burn, στην οποία είχε αφαιρεθεί η υποστήριξη για το CPS-2. Μπορείς να μας πεις τι ήταν αυτό που σε ανάγκασε να πάρεις μια τέτοια απόφαση;*

Dave: Απλώς ήθελα να επιστρέψω στην εξομοίωση των παιχνιδιών της Sega. Ελπιζα ότι κάποιος άλλος θα δημιουργούσε έναν εξομοιωτή αποκλειστικά για το CPS-2 και θα έβρισκα, επιτέλους, την ησυχία μου. Βέβαια, όλοι στράφηκαν εναντίον μου. Δεν μπορούσα να χρησιμοποιήσω την ηλεκτρονική διεύθυνσή μου! Αναγκαστικά, λοιπόν, επανέφερα το CPS-2 στην επόμενη έκδοση, ώστε να κατευνάσω τους lamers. Αποφάσισα να προσθέτω κάθε βδομάδα ένα παιχνίδι. Ετσι, θα μπορούσα τουλάχιστον να χρησιμοποιώ το e-mail μου!

JoseQ: *Ποιοι ήταν οι λόγοι που σε οδήγησαν να τερματίσεις το Final Burn και να κλείσεις το επίσημο site;*

Dave: Οι προσβολές από τόσο πολλούς ανθρώπους. Τα μηνύματα των lamers με εξόργισαν. Θυμάμαι πολύ καλά τη στιγμή που αποφάσισα να σταματήσω. Είχα μπει για πρώτη φορά στο forum ενός από τα πιο γνωστά sites για emulation και εκεί είδα ότι υπήρχε ολόκληρο thread με υβριστικά μηνύματα, τα οποία απευθύνονταν σε μένα! Με έβριζαν γιατί ένας φίλος τους είχε δημιουργήσει site με θέμα το hacking του Final Burn και είχα δηλώσει σαφώς ότι αν η κατάσταση αυτή συνεχιζόταν, θα σταματούσα την ανάπτυξη του εξομοιωτή.

JoseQ: *Σκέφτεσαι να ασχοληθείς με το Final Burn ή με την ανάπτυξη κάποιου άλλου εξομοιωτή στο μέλλον;*

Dave: Πιθανόν, αλλά σίγουρα όχι δημόσια. Η δουλειά μου θα φαίνεται μόνο μέσα από το MAME.

JoseQ: *Τι θα ήθελες να δεις να γίνεται με το Final Burn;*

Dave: Θα ήθελα ο κόσμος να το θυμάται ως έναν εξομοιωτή των After Burner και Galaxy Force ή απλώς ως ένα εργαλείο που συνέβαλε στην εξέλιξη του MAME. (σ.σ.: Ο Dave, προτού αποχωρήσει, δώρισε τον προγραμματιστικό κώδικα του εξομοιωτή του στους δημιουργούς του MAME.)

JoseQ: *Τι θα ήθελες να δεις να γίνεται στη σκηνή των emulators;*

Dave: Θα ήθελα να σταματήσουν οι lamers να διώχνουν τους δημιουργούς από τη σκηνή με την ανάρμοστη συμπεριφορά τους. Περισσότεροι από δέκα προγραμματιστές έχουν αποχωρήσει μέχρι τώρα γι' αυτόν το λόγο...

INTERACTIVITY

Ο emulator ePSXe, που παρουσιάστηκε στο προηγούμενο τεύχος, είναι ένα από τα δημοφιλέστερα προγράμματα εξομοίωσης που κυκλο-

Τελευταία νέα

Φαίνεται πως οι δημιουργοί του Ages διάβασαν το άρθρο που δημοσιεύθηκε πριν από λίγα τεύχη στην παρούσα στήλη και αφορούσε στο γνωστό εξομοιωτή για το σύστημα 32x της Sega. Βάλθηκαν, λοιπόν, να με διαψεύσουν πανηγυρικά, κυκλοφορώντας συχνά ανανεωμένες εκδόσεις του προγράμματος που βελτιώνουν αισθητά την ταχύτητα εξομοίωσης, ενώ προσθέτουν και νέα χαρακτηριστικά. Η τελευταία έκδοση (0.25a) προσφέρει αύξηση των επιδόσεων κατά 11% και μπορείτε να τη βρείτε στην επίσημη σελίδα του εξομοιωτή (http://ages.emuunlim.com).

Ενας ένας οι εξομοιωτές αρχίζουν να υποστηρίζουν το Kaillera, το πρόγραμμα που έφτιαξε ο Dave (ναι, ο γνωστός Dave του Final Burn) και δίνει στους φίλους του emulation τη δυνατότητα να παίζουν τα αγαπημένα τους παιχνίδια on-line. Ο Gens είναι ένας από τους εξομοιωτές που ενσωματώνει το καινούριο αυτό χαρακτηριστικό στην τελευταία έκδοσή του (0.98). Ταυτόχρονα, έχουν γίνει οι καθιερωμένες βελτιώσεις στους τομείς της ταχύτητας εξομοίωσης και της απεικόνισης. Περισσότερες πληροφορίες για το Kaillera θα βρείτε σε σχετικό άρθρο αυτού του τεύχους.

Καιρό είχαμε να μάθουμε νέα από τον Nemu64, έναν από τους καλύτερους εξομοιωτές για το Nintendo 64. Δυστυχώς, δεν πρόκειται για κάποια καινούρια έκδοση, αλλά για ένα ανανεωμένο αρχείο .ini, το οποίο μάλιστα δεν προέρχεται από την επίσημη ομάδα του Nemu. Τουλάχιστον στη λίστα συμβατότητας προστίθεται ακόμα ένα παιχνίδι (το Rugrats in Paris). Το αρχείο διατίθεται στη διεύθυνση http://nemu.emukult.de.

Κυκλοφόρησε η έκδοση v.018b του BoycottAdvance, ενός εξομοιωτή του Gameboy Advance της Nintendo. Το πρόγραμμα παρέχει υποστήριξη για περίπου 20 εμπορικά παιχνίδια και μπορεί να βρεθεί στη διεύθυνση http://boycottadvance.emuunlim.com.

Emulators' corner



Το ePSXe επιτυγχάνει ικανοποιητικές επιδόσεις στο δημοφιλές Tactica Armour.



Το Heart χρησιμοποιεί χαριτωμένα manga γραφικά και είναι "must" για όσους μιλούν την ιαπωνική...

φορούν στο Διαδίκτυο. Πολλοί ήταν οι αναγνώστες που έσπευσαν να καταθέσουν τις εντυπώσεις/εμπειρίες που αποκόμισαν κατά την ενασχόλησή τους με τον εξομοιωτή. Υπενθυμίζω ότι για να βοηθήσετε ουσιαστικά στη δημιουργία μιας λίστας συμβατότητας, θα πρέπει στο μήνυμά σας να συμπεριλαμβάνονται αναλυτική περιγραφή του συστήματός σας, καθώς και περιγραφή των plug-ins που χρησιμοποιήσατε. Με αυτόν τον τρόπο, θα μπορώ εύκολα να επαναλάβω τις συνθήκες κάτω από τις οποίες πραγματοποιήσατε τη δοκιμή, κάτι που θα με βοηθήσει να καταλάβω τους λόγους που κάποιο παιχνίδι λειτούργησε στο δικό σας υπολογιστή και όχι στο δικό μου και τούμπαλιν.

Ο φίλος Lightbringer διαθέτει ένα σύστημα με επεξεργαστή AMD Athlon 700MHz, 128MB RAM και 3D Blaster Banshee και αναφέρει ότι, παρά τα όσα έγραψα στο προηγούμενο τεύχος περί ασυμβατότητας του Tekken 3 με τον ePSXe, ο τίτλος λειτουργούσε σχεδόν άψογα στο δικό του υπολογιστή, με εξαίρεση κάποια μικροπροβλήματα στα cut scenes. Από την πλευρά μου, δοκίμασα αρκετές φορές να τρέξω το παιχνίδι, με διαφορετικά plug-ins τόσο για τον ήχο όσο και για το CD-ROM αλλά, τελικά, δεν κατάφερα τίποτα. Είμαι σχεδόν σίγουρος, πάντως, ότι το πρόβλημα εντοπίζεται στην ανεπάρκεια των plug-ins που κάνουν χρήση των προτύπων Direct3D και OpenGL, τα οποία υποστηρίζει η κάρτα γραφικών μου. Ο φίλος προφανώς χρησιμοποίησε κάποιο plug-in βασισμένο στο Glide (όντας κάτοχος κάρτας με το ολοκληρωμένο Voodoo Banshee). Αν κάποιος αναγνώστης έχει καταφέρει να τρέξει το Tekken 3 στον ePSXe, χωρίς να διαθέτει κάρτα με chipset της 3dfx, παρακαλείται να μας ενημερώσει σχετικά.

Την άποψή μου επιβεβαίωσε ένα δεύτερο e-mail, που έστειλε ο Nick. Δοκίμασε τα παιχνίδια Tekken 3, Tony Hawk 2, Crash Bandicoot (1,2,3), Pacman 3D, Medal of Honor σε σύστημα με Intel Celeron 500MHz, 192MB RAM και Voodoo 2 12MB, κάνοντας χρήση του plug-in Lewpy's Glide. Ολοι οι τίτλοι έτρεξαν άψογα. Οταν επιχείρησε να αξιοποιήσει την κύρια κάρτα γραφικών του υπολογιστή του (TNT 2), επιλέγοντας ως plug-in το Pete's OpenGL, τα αποτελέσματα ήταν εξίσου ικανοποιητικά, με μια όμως σημαντική διαφορά: το Tekken 3 δεν έτρεχε! Η κατάσταση χειροτέρευσε όταν ο αναγνώστης επιχείρησε να χρησιμοποιήσει ως GPU το Pete's D3D, που αποδείχτηκε το ασταθέστερο όλων. Ο Nick μού έδωσε και μια πολύ καλή ιδέα, που είναι σίγουρο ότι θα ελαχιστοποιήσει τα προβλήματα που είναι δυνατόν να παρουσιαστούν από τη χρήση των CD-ROM plug-ins: Μετατρέψτε το παιχνίδι σε ISO Image (στο δίκτυο κυκλοφορούν πολλά προγράμματα που κάνουν αυτή τη δουλειά) και τρέξτε το από το σκληρό δίσκο! Είναι μια πρακτική σκέψη που λύνει τα χέρια του χρήστη.

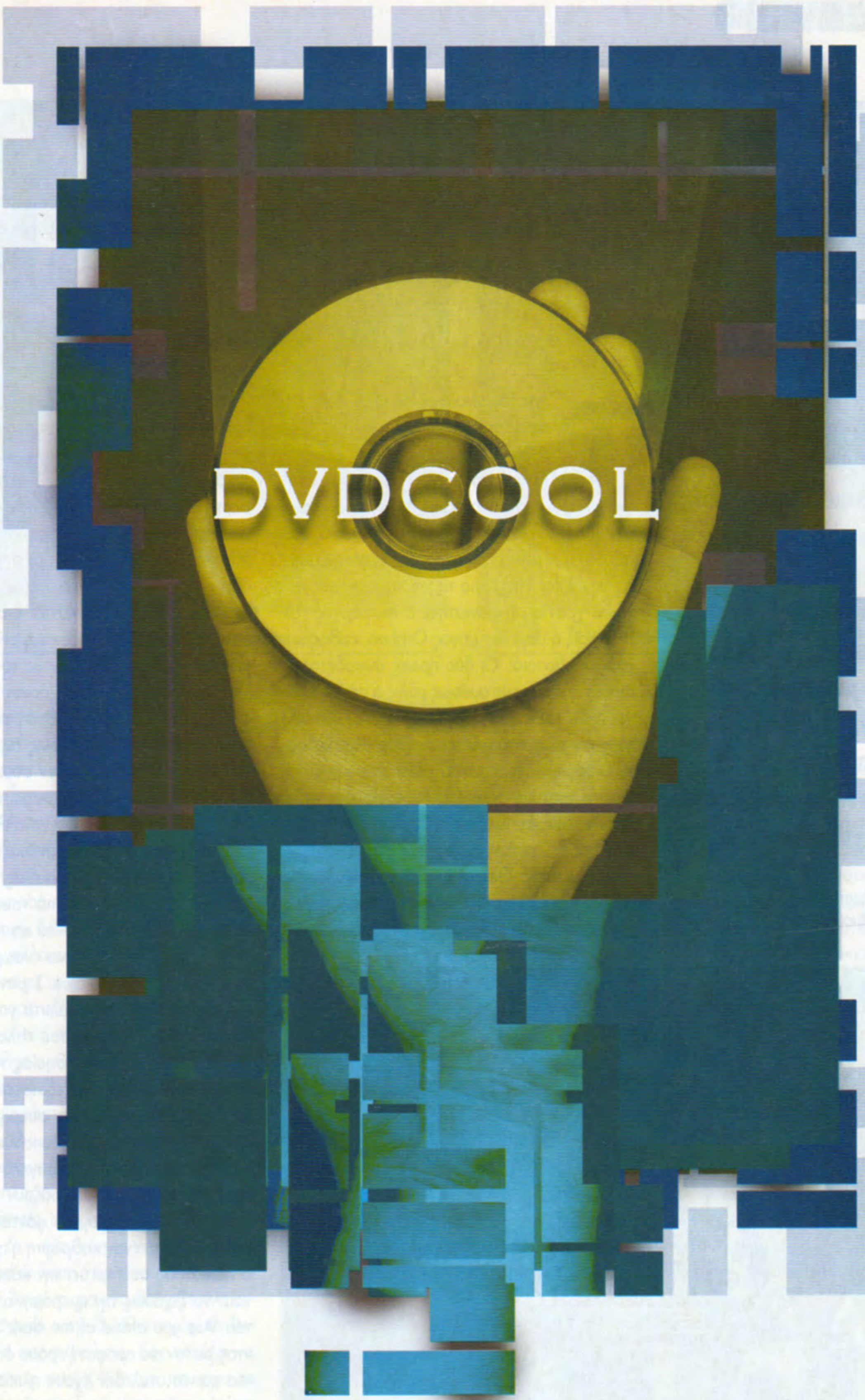
Τέλος, ο Tom Pety έστειλε μια πολύ ενδιαφέρουσα διεύθυνση (http://epsxe.emu2k.com/), στην οποία υπάρχει αναλυτική λίστα συμβατότητας του ePSXe, καθώς και αρχεία με έτοιμες ρυθμίσεις. Φυσικά, ο αναγνώστης δεν παρέλειψε να καταθέσει τη δική του μαρτυρία από την ενασχόλησή του με τον πολυσυζητημένο εξομοιωτή: Σε υπολογιστή με Celeron 300MHz, 128MB RAM και Voodoo Banshee 16MB είχε ικανοποιητικά αποτελέσματα με το plug-in του Segu αλλά, όταν επιχείρησε να χρησιμοποιήσει το GPU του Pete (προφανώς το Pete's D3D, αφού το Pete's GL δεν υποστηρίζεται από την κάρτα γραφικών του), η κατάσταση ήταν απογοητευτική. Συνιστώ στο φίλο αλλά και σε όλους τους κατόχους καρτών με chipset της 3dfx να χρησιμοποιούν plug-ins που βασίζονται στο Glide, γιατί προσφέρουν σαφώς ανώτερες επιδόσεις.

Κάπου εδώ, όμως, ο διαθέσιμος χώρος εξαντλήθηκε... Αυτή τη φορά δεν σας εύχομαι καλό emulation. Καλοκαίρι έρχεται, παρατήστε το ρημάδι τον υπολογιστή και βγείτε για βόλτα στις παραλίες (έχω μια σοβαρή υποψία ότι αυτή η πρόταση απευθύνεται και σε μένα)! PC

ΤΟ SITE ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Μία όαση για τους φίλους του emulation εντόπισε ο Αγγελος Κυρίτσης στη διεύθυνση http://www.emumania.com. Ο φίλος των εξομοιωτών μπορεί να βρει ROMs για όλα τα δημοφιλή συστήματα μέσα σε ένα ιδιαίτερα εύχρηστο περιβάλλον. Μια και υπάρχουν όλα τα ROMs του CPS-2 (και μάλιστα χωρισμένα σε κομμάτια, για ευκολότερο downloading), δεν χρειάζεται πλέον να ταλαιπωρείστε με τα "κινέζικα" του Emuchina. Ο Αγγελος παρατηρεί επίσης ότι το Aceroms δεν απέσυρε τα ROMs του εν λόγω συστήματος, απλώς ο FTP server του site επιτρέπει το downloading σε έναν περιορισμένο αριθμό χρηστών. Το σκηνικό αυτό παρατηρείται σε πολλά sites, όμως, απ' ό,τι θυμάμαι, το Aceroms δεν επέτρεπε καθόλου την είσοδο στον τόπο με τα παιχνίδια του CPS-2, αφού το αντίστοιχο link είχε απενεργοποιηθεί και πάνω του είχε τοποθετηθεί ένα κόκκινο Χ.


DVDCOOL

ARE YOU AFRAID OF THE DARK?

Το παιχνίδι που κυριαρχεί στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας είναι αναμφισβήτητα το Undying της Electronic Arts, ένα από τα καλύτερα θρίλερ που έχουν περάσει από τις οθόνες μας. Πολυδιάστατη δράση, που δεν επιτρέπει την ένταξη του τίτλου σε μία και μόνο κατηγορία, και τρομακτική ατμόσφαιρα που σε καθηλώνει από το πρώτο λεπτό. Φανερά επηρεασμένος από τα ανατριχιαστικά μυστήρια που κρύβει η νύχτα, παρουσιάζω ένα παλιότερο παιχνίδι, που αναφέρεται στον προαιώνιο φόβο του ανθρώπου για το σκοτάδι.

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Στη σκιά του Undying

Το "Are you afraid of the dark", που κυκλοφόρησε το 1995 από τις Viacom/Newmedia, είναι μία παραδοσιακή ιστορία τρόμου που εκτυλίσσεται σ' ένα στοιχειωμένο θέατρο. Η περιέργεια - και η άγνοια κινδύνου - είναι αυτή που ωθεί δύο αδέρφια, τον Alex και την Terri, να ερευνήσουν τις συνθήκες κάτω από τις οποίες πριν από πενήντα χρόνια εξαφανίστηκε ο θιασάρχης του θεάτρου, ο μεγάλος μάγος Orpheo, καθώς και όλοι οι ηθοποιοί. Οι δύο ήρωες συνειδητοποιούν το λάθος τους αμέσως μόλις η πόρτα κλείνει πίσω τους... Το θέατρο γίνεται η φυλακή τους και τα φαντάσματα που ζουν μέσα σε αυτό οι δήμιοί τους, που τους καταδιώκουν ασταμάτητα και τους εντοπίζουν αμέσως, όσο καλά κι αν κρυφτούν. Ο ίδιος ο Orpheo πιστεύει ότι στα πρόσωπα των πρωταγωνιστών έχει βρει τους ιδανικούς εθελοντές για το δυσκολότερο μαγικό κόλπο του, την τηλεμεταφορά... Κόλπο το οποίο είναι καταδικασμένο να αποτύχει, καθώς ο πάλαι ποτέ διάσημος διασκεδαστής κουβαλάει πάνω του μια τρομερή κατάρα, που έχει αφαιρέσει όλες τις μαγικές ικανότητές του.



Το στοιχείο που απογειώνει το παιχνίδι είναι η σκοτεινή ατμόσφαιρά του: Κάθε στιγμή αισθάνεσαι ότι τα φαντάσματα είναι στο κατόπι σου. Μία λανθασμένη κίνηση αρκεί για να πέσεις στα νύχια τους (αν υποθέσουμε ότι έχουν) ή, ακόμα χειρότερα, βρίσκονται ένα βήμα μπρος σου, σε βλέπουν αλλά δεν εμφανίζονται, προτιμώντας να διασκεδάσουν με τον τρόμο σου. Υπάρχουν στιγμές που ο χρόνος κυριολεκτικά πιέζει, αφού έχεις στη διάθεσή σου μόνο μερικά λεπτά για να εκτελέσεις τις κατάλληλες ενέργειες. Αν και ποτέ δεν συμπάθησα τους γρίφους με χρονικό περιορισμό, στη συγκεκριμένη περίπτωση τα δεδομένα αλλάζουν και τα περιθώρια που στενεύουν ανεβάζουν την αδρεναλίνη στα ύψη. Παρακολουθείς τη δράση μέσα από τα μάτια ενός από τους δύο ήρωες (αναλαμβάνεις πότε τον Alex και πότε την Terri), γεγονός που σε βοηθά να ενσωματωθείς στο περιβάλλον του παιχνιδιού. Σημαντική συμβολή στη δημιουργία μίας απόλυτα γοτθικής εμπειρίας έχουν τα γραφικά του τίτλου, που, λόγω της απαράμιλλης καλαισθησίας τους, θεωρούνται ακόμα και σήμερα εξαιρετικά. Οι δε cut scenes κυριολεκτικά είναι απερίγραπτες: Τους ρόλους των φαντασμάτων υποδύονται πραγματικοί ηθοποιοί, που δίνουν συγκλονιστικές ερμηνείες και σίγουρα ενθουσιάζουν τον παίκτη. Η σκηνή με το δυστυχισμένο φάντασμα που βλέπεις μέσα από έναν καθρέφτη ή η όπερα, όπου ο παλιάτσος σου πετάει την κάπα του, σε κάνουν να ξεχάσεις την ημερομηνία κυκλοφορίας του "Are you afraid of the dark", αποδεικνύοντας με τον πιο προφανή τρόπο ότι η καλαισθησία και το στυλ δεν έχουν ηλικία. Είναι κρίμα που το πρόγραμμα για να τρέξει χρειάζεται καθαρό DOS και μόνο, οπότε δεν είχα τη δυνατότητα να πάρω screenshots ώστε να αποδείξω έμπρακτα του λόγου το αληθές.

Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι μάλλον εύκολοι και στηρίζονται στην προσεκτική εξερεύνηση όλων των χώρων και στην αξιολόγηση των στοιχείων που προκύπτουν. Τα πάντα στηρίζονται στη λογική και ο παίκτης σε κανένα σημείο



Πώς λέμε Templar Knights; Ε, καμία σχέση!



Το κουτί προϊδεάζει για το χαρακτήρα του πρωταγωνιστή.

δεν υποχρεώνεται να προβεί σε "ξεκάρφωτες" ενέργειες, αφού σε όλες τις τοποθεσίες υπάρχουν διάσπαρτα hints που τον βοηθούν αφ' ενός να συνειδητοποιήσει το στόχο κι αφ' ετέρου να προβεί στις απαραίτητες ενέργειες για να τον πετύχει. Ισως μάλιστα αυτή η τόσο προφανής λογική ακολουθία να είναι η αιτία για τη μικρή διάρκεια του παιχνιδιού. Σύμφωνα με μία δεύτερη εκδοχή, βέβαια, το παιχνίδι δεν είναι διόλου μικρό, αλλά είναι τόσο ενδιαφέρον που δεν καταλαβαίνεις πώς περνά η ώρα.

Πρέπει να σας προειδοποιήσω, βέβαια, ότι το "Are you afraid of the dark" είναι αρκετά δυσεύρετο. Είχε κυκλοφορήσει σε CD-ROM, κάτι που σημαίνει ότι μάλλον δεν πρόκειται να το δείτε σε κανένα abandonware site, εξαιτίας του μεγάλου μεγέθους του (αν και, τώρα που το σκέπτομαι, αφού βρήκαμε το Discworld I σε πλήρη έκδοση, τίποτα δεν είναι απίθανο). Πάντως, ακόμα και αν το βρείτε σε κάποιο site, δεν έχει νόημα να κατεβάσετε κάποια ripped έκδοση χωρίς τα βίντεο και το speech, γιατί θα είναι σαν να βλέπετε ένα τελείως διαφορετικό παιχνίδι. Δυστυχώς, αν θελήσετε να το παραγγείλετε, δεν νομίζω να κερδίσετε τίποτα, γιατί η Viacom, που έχει τα δικαιώματα του παιχνιδιού, έχει εγκαταλείψει προ πολλού το χώρο της ηλεκτρονικής διασκέδασης (απ' όσο ξέρω, τουλάχιστον) και δεν φαίνεται να ενδιαφέρεται να επανεκδώσει τον τίτλο. Εννοείται, φυσικά, ότι αν το δείτε σε κάποιο μαγαζί, οφείλετε να το αγοράσετε χωρίς δεύτερη σκέψη, αφού είναι σίγουρο ότι μαζί του θα περάσετε πολλές ευχάριστες ώρες (εγγυημένου τρόμου!).

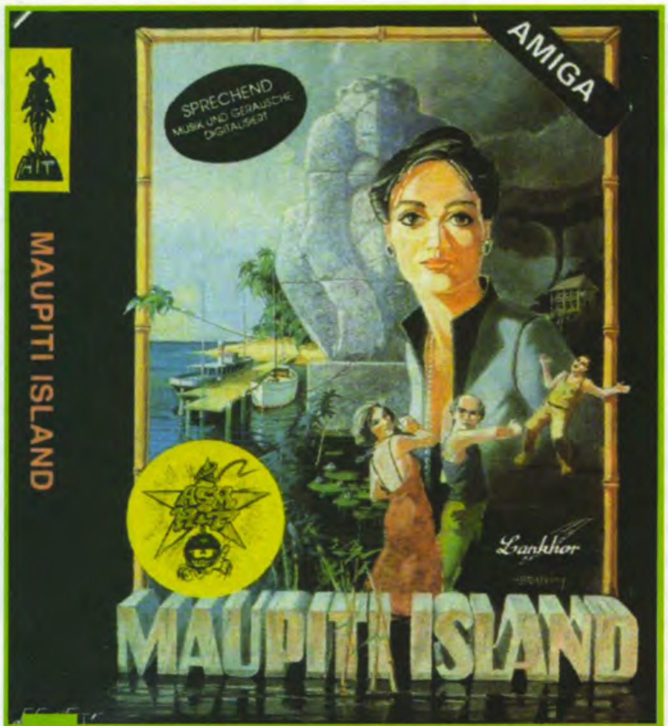
ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ

Στο προηγούμενο τεύχος διαβάσατε από την παρούσα στήλη ένα μίνι review του πολύ καλού - αλλά σχεδόν άγνωστου στο ελληνικό κοινό - Eternam της Infogrames. Πολλοί αναγνώστες διαμαρτυρήθηκαν (κυρίως μέσω e-mail, αλλά αν θυμάμαι καλά υπήρχε και στο forum του περιοδικού ένα σχετικό thread) ότι, όσο κι αν έψαξαν, δεν μπόρεσαν να εντοπίσουν το παιχνίδι στο Δίκτυο. Φυσικά, δεν απάντησα σε κανένα από αυτά τα μηνύματα, για έναν απλούστατο λόγο: Το Eternam υπάρχει στο Home of the Underdogs. Ούτε περίεργες search engines χρειάζεται να επιστρατεύσετε ούτε είναι απαραίτητο να κάνετε ευχέλαια ή να αγγαρέψετε τη γιαγιά να σας πει τον καφέ. Προσοχή, λοιπόν, και μην πνίγεστε μέσα σε μια κουταλιά νερό, όταν η λύση βρίσκεται κάτω από τη μύτη σας! Υπενθυμίζω, πάντως, ότι μπορεί το Underdogs να είναι το πληρέστερο site με θέμα το abandonware, όμως οι ιδιοκτήτες του είναι κομματάκι περίεργοι. Ετσι, επιτρέπεται να κατεβάζετε μόνο ένα αρχείο τη φορά, αλλιώς κινδυνεύετε να γίνετε ban. Αυτό σημαίνει επίσης ότι, αν χρησιμοποιείτε κάποιο πρόγραμμα διαχείρισης των downloads σας (όπως το Getright), πρέπει να έχετε απενεργοποιημένη την επιλογή που υπαγορεύει τη διάτμηση του ζητούμενου αρχείου σε μικρότερα, τα οποία θα κατεβαίνουν ταυτόχρονα. Με τον τρόπο αυτό μειώνεται σημαντικά ο απαιτούμενος χρόνος, όμως το σύστημα του Underdogs καταλαβαίνει ότι κατεβάζετε περισσότερα από ένα αρχεία ταυτόχρονα και σας κάνει ban.

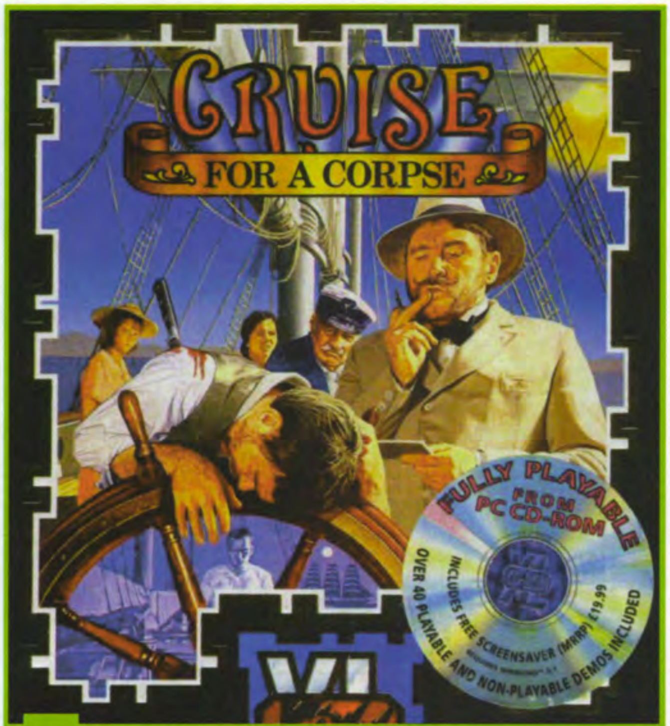
http://www.geocities.com/greekadvland/

Αν δεν παινέψεις το σπίτι σου, θα πέσει να σε πλακώσει, λέει η γνωστή παροιμία! Ετσι, λοιπόν, η σημερινή ξενάγηση στους δικτυακούς τόπους παλιών, ξεχασμένων αλλά και αγαπημένων παιχνιδιών ξεκινάει με μια πολύ αξιόλογη ελληνική προσπάθεια. Το Greek Adventureland, λοιπόν, είναι ένα λιτό αλλά περιεκτικό site, στο οποίο ο επισκέπτης μπορεί να βρει και να κατεβάσει μερικά από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών! Τίτλοι όπως Cruise for a Corpse, Day of the Tentacle, Legend of Kyrandia και King's Quest δεν αφήνουν κανέναν ασυγκίνητο και, βέβαια, δεν πρέπει να λείπουν από καμία συλλογή. Το site βρίσκεται ακόμα σε "πρώιμο" στάδιο, οπότε λείπουν προς το παρόν οι σύντομες παρουσιάσεις και τα screenshots, αλλά είναι σίγουρο ότι θα προστεθούν στο κοντινό μέλλον. Μία καλή ιδέα θα ήταν τα παιχνίδια να χωριστούν σε κατηγορίες, με βάση είτε τη χρονιά που κυκλοφόρησαν είτε την εταιρεία που τα δημιούργησε. Στη δεύτερη περίπτωση, λίγα λόγια για το ρόλο και την προσφορά κάθε εταιρείας θα ήταν ευπρόσδεκτα και θα μπορούσε να μετατρέψει το site σε ναό των adventures. Ενα σημείο που ο χρήστης πρέπει να προσέξει ιδιαίτερα αφορά στο ότι, αφού αποθηκεύσει τα παιχνίδια στο δίσκο του, θα πρέπει να αλλάξει την επέκταση των αρχείων σε .zip (ή .exe, ανάλογα με την περίπτωση). Η απόφαση να μετονομαστούν τα αρχεία πάρθηκε - όπως γράφει στο σχετικό link - εξαιτίας της εμμονής των hosts να μην επιτρέπουν την ελεύθερη διακίνη-

Abandonware



Το Maupiti Island είναι ακόμα ένας θησαυρός που σας περιμένει στο WOFG.



Ενα από τα πολλά παιχνίδια που θα βρείτε στο Greek Adventureland.

ση των abandonware και να προχωρούν σε διαγραφές όταν τα εντοπίζουν.

Συνοψίζοντας, το Greek Adventureland είναι ο ιδανικός τόπος για να ξεκινήσετε ή να συμπληρώσετε τη συλλογή σας. Αξίζουν πολλά μπράβο στους δημιουργούς και ευχόμαστε ολόψυχα ακόμα καλύτερη συνέχεια.

http://www.cdos.org

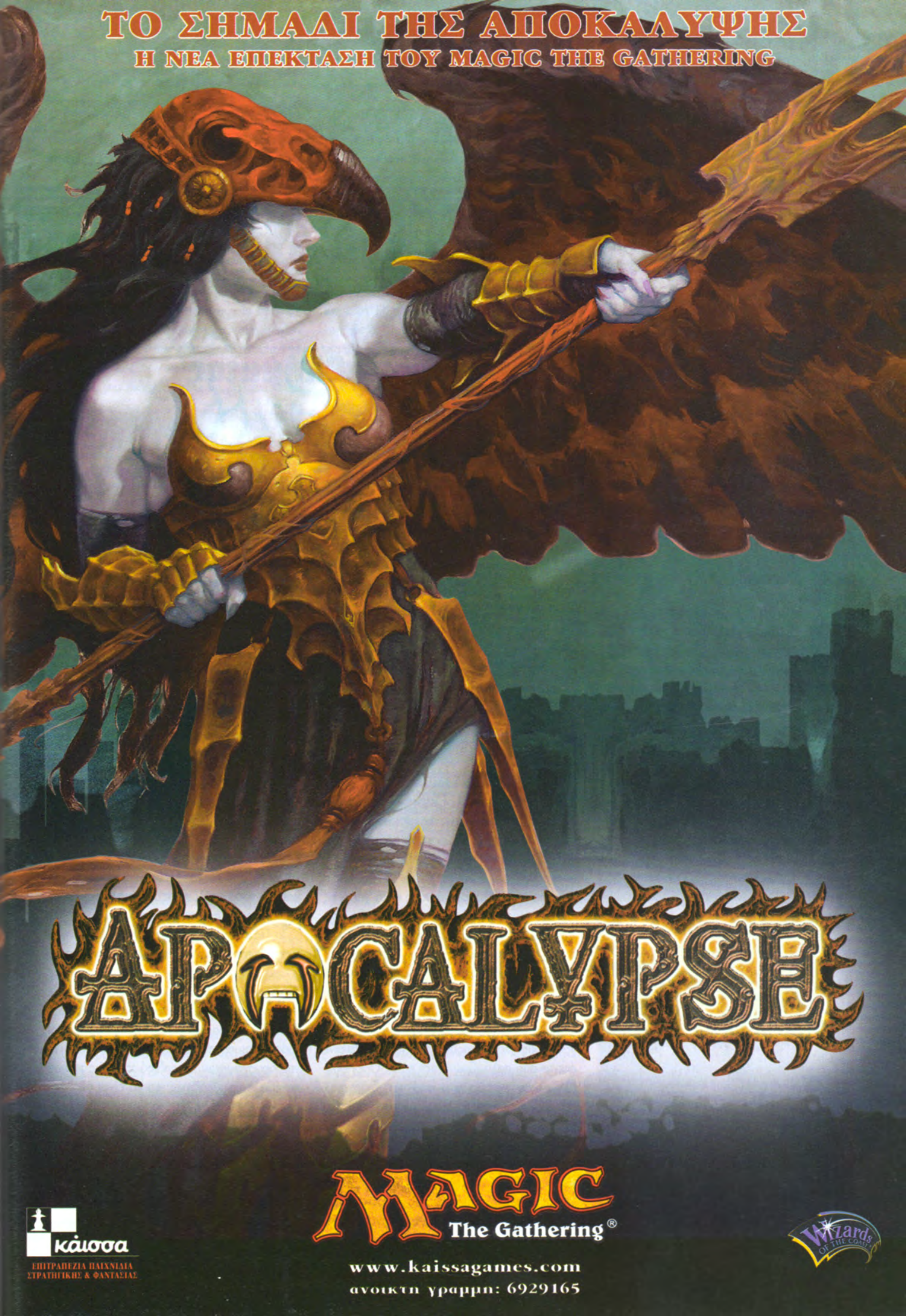
Πρόκειται για ένα προσεγμένο site, που περιλαμβάνει μια μικρή σχετικά συλλογή από παιχνίδια. Ωστόσο, ανάμεσά τους υπάρχουν και δυσεύρετοι τίτλοι, όπως το κλασικό strategy Horde, ενώ δεν λείπουν οι "συνήθεις ύποπτοι" (Alone in the Dark, Willie Beamish). Τα παιχνίδια συνοδεύονται από υποτυπώδη reviews, τα οποία, αν και σύντομα, είναι ιδιαίτερα εύστοχα και παρέχουν όλες τις απαιτούμενες πληροφορίες. Σοβαρές ενστάσεις υπάρχουν ως προς την κατηγοριοποίηση των παιχνιδιών, που είναι ανορθόδοξη και σίγουρα αποπροσανατολίζει το χρήστη. Συγκεκριμένα, οι τίτλοι χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες: 1. Action/Adventure, 2. RPG/Strategy, 3. Sports/Simulation. Τυπικό παράδειγμα της αταξίας που προκύπτει (και σίγουρα μπορεί να εκληφθεί ως "ιεροσυλία" από τον παλιό gamer) είναι η παρουσία των Bubble Bobble και Dune στην ίδια σελίδα! Βέβαια, η κατάσταση αυτή δεν είναι ικανή να αλλοιώσει την πολύ καλή εικόνα του site. Τη διεύθυνση έστειλε ο Ανδρέας Δάφλος.

http://www.gamebird.dk

Ο Αγγελος Χριστόπουλος έστειλε τη διεύθυνση ενός αρκετά δημοφιλούς site στην κοινότητα των abandonware, με περισσότερα από 900 παιχνίδια διαθέσιμα για downloading. Η παρουσίαση δεν παρουσιάζει καμία ιδιαιτερότητα, όμως η απλότητα που κυριαρχεί καθιστά εύκολο τον εντοπισμό των ζητούμενων παιχνιδιών. Στην ενότητα των adventures δεσπόζουν σαφώς τα 3 Alone in the Dark, ενώ αξιοσημείωτη είναι η παρουσία πολλών και αγαπημένων text, όπως του φανταστικού Lancelot της Level 9. Εχω την εντύπωση, ακόμα, ότι το εξαιρετικό Ecstatica - που επίσης υπάρχει - είναι σχετικά δύσκολο να βρεθεί. Ιδιαίτερα χρήσιμες είναι οι εφαρμογές που εντοπίζονται στην ενότητα "Useful Tools". Εδώ θα βρείτε, μεταξύ άλλων, το πολύ χρήσιμο MoSlo, ένα απαραίτητο εργαλείο που αναλαμβάνει να... ρίξει την απόδοση του συστήματός σας, ώστε να μπορέσετε να τρέξετε με τη σωστή ταχύτητα κάποιους τίτλους. Τέλος, οι φίλοι των "πονηρών" παιχνιδιών - και δεν εννοώ μόνο τα χαρτιά! - μπορούν να απολαύσουν μια ενδιαφέρουσα συλλογή (Xentar Knights, Emanuelle Adventure κ.λπ.).

http://www.worldoffreegames.com/

Κορυφαίο site, δομημένο στα πρότυπα του Home of the Underdogs. Δεν περιέχει πάρα πολλούς "γνωστούς" τίτλους, αλλά, αντίθετα, ειδικεύεται σε σπάνια και δυσεύρετα παιχνίδια. Η παρουσίαση των παιχνιδιών είναι υποδειγματική και γίνεται σε τρία επίπεδα: Αρχικά, δίδεται μια σύντομη περιγραφή, που περιλαμβάνει τα τεχνικά χαρακτηριστικά του τίτλου, το σενάριο και το βαθμό αξιολόγησης. Στη συνέχεια, ο επισκέπτης μπορεί να δει ένα αναλυτικό review, που είναι πολύ καλογραμμένο και, τέλος, υπάρχουν κάποια screenshots, τα οποία είναι δυνατόν να μεγεθυνθούν. Ιδιαίτερη εντύπωση μου έκανε το "Top Ten" του site, που διαμορφώνεται σύμφωνα με τις προτιμήσεις των επισκεπτών. Στην πρώτη θέση, λοιπόν, φιγουράρει το Dink Smallwood, ένα εξαιρετικό budget RPG, που κατορθώνει να κινηθεί με επιτυχία στα βήματα που χάραξε το Diablo... Το παιχνίδι είναι σχετικά καινούριο (του 1997, αν θυμάμαι καλά), ωστόσο, επειδή προέρχεται από μια άσημη εταιρεία, δεν διέγραψε ικανοποιητική εμπορικά επιτυχία και γρήγορα εξαφανίστηκε από τα ράφια των καταστημάτων. Η έκδοση που θα βρείτε στο site δεν έχει speech και cutscenes, ώστε να ελαττωθεί όσο γίνεται το τελικό μέγεθος του αρχείου (30MB). Η συνολική εντύπωση που δίνει το World of Free Games είναι ότι απευθύνεται στον έμπειρο Abandon gamer, που δεν θέλει απλώς να εμπλουτίσει τη συλλογή του και να φύγει, αλλά αναζητά ένα στέκι, όπου συχνάζουν άνθρωποι με τα ίδια ενδιαφέροντα. Ετσι, το WOFG είναι ένα "ζεστό" site, φτιαγμένο με αγάπη για τα παλιά παιχνίδια, αλλά και ένας χώρος ο οποίος, μέρα με τη μέρα, θα σας έλκει όλο και περισσότερο.



ΤΟ ΣΗΜΑΔΙ ΤΗΣ ΑΠΟΚΑΛΥΨΗΣ
Η ΝΕΑ ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΤΟΥ MAGIC THE GATHERING
APOCALYPSE
MAGIC
The Gathering®
κάισσα
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ & ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ
www.kaissagames.com
ανοικτη γραμμη: 6929165

MAGIC: THE GATHERING

Τα αποτελέσματα του Πανελληνίου Πρωταθλήματος

Στις 12 & 13 Μαΐου ολοκληρώθηκε στο ξενοδοχείο "President" η τελική φάση του Πανελληνίου Πρωταθλήματος Magic: The Gathering που διοργάνωσε για άλλη μία χρονιά η Κάισσα. Οι 64 παίκτες εκπροσωπούσαν τη Θεσσαλονίκη, την Καβάλα, τη Λάρισα, την Αθήνα, το Ηράκλειο και τα Χανιά, όπου είχαν γίνει και τα προκριματικά.

του Μίλτου Κύρκου

Η πρώτη ημέρα ξεκίνησε με ένα Rochester draft, ίσως το πιο δύσκολο παιχνίδι του Magic: The Gathering. Σε αυτό οι παίκτες κάθονται σε οκτάδες γύρω από ένα τραπέζι και ανοίγουν ένα booster Magic. Μετά, με τη σειρά, ένας ένας επιλέγει μία κάρτα για το deck του. Με αυτόν τον τρόπο, και ανοίγοντας διαδοχικά boosters, οι παίκτες κατασκευάζουν μία τράπουλα από τις 45 κάρτες που έχουν επιλέξει. Η δυσκολία έγκειται στο ότι κάθε παίκτης πρέπει να αποφασίζει άμεσα τις κάρτες που χρειάζεται, παίρνοντας υπόψη και το τι τραβάνε οι άλλοι παίκτες, ώστε να μπορεί να καταστρέφει τα δικά τους decks!



Το πρώτο Rochester draft κράτησε τρεις γύρους και ήδη κάποιοι παίκτες είχαν αρχίσει να χάνουν έδαφος. Μετά το διάλειμμα άρχισε ακόμα ένας γύρος Rochester και η ημέρα έκλεισε με όλους τους παίκτες να μετράνε ζημιές και κέρδη έπειτα από έξι συναντήσεις με αντιπάλους.

Η δεύτερη ημέρα περιλάμβανε ένα τουρνουά Standard Type II σε ελβετικό, το σύστημα που σε κάθε γύρο φέρνει αντιμέτωπους αντιπάλους με ίσους πόντους, ώστε να κρατάει το ενδιαφέρον πάντα σε υψηλά επίπεδα. Οι περισσότεροι παίκτες συμμετείχαν μέχρι το τέλος, παρά το ότι πολλοί από αυτούς είχαν χάσει τις ελπίδες τους να προκριθούν στην οκτάδα, διότι το παιχνίδι είχε πολύ ενδιαφέρον και οι συνθήκες του πρωταθλήματος ήταν ιδανικές.

Οσοι πέρασαν στην οκτάδα προχώρησαν στη φάση του κυπέλλου, του αποκλεισμού δηλαδή ύστερα από τρεις ήττες, την πιο σκληρή φάση του τουρνουά. Τα παιχνίδια δεν είχαν χρονικούς περιορισμούς και ο νικητής έβγαινε έπειτα από πολύ ιδρώτα και πάλη. Οσοι αποκλείστηκαν, μοιράστηκαν από τους διοργανωτές 222 rare κάρτες Magic ως αναμνηστικό για τη συμμετοχή τους.

Τελικός νικητής αναδείχτηκε ο Γιώργος Καπάλας έπειτα από αγώνα με τον Παναγιώτη Ζαχαρία. Οι δύο τους μαζί με τον Δημήτρη Απέργη που κατετάγη τρίτος θα ταξιδέψουν στο Τορόντο με έξοδα της Κάισσα τον Αύγουστο για να πάρουν μέρος ως ελληνική ομάδα στο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Magic: The Gathering που διεξάγεται εκεί. Οι τέταρτος και πέμπτος, Κοψιδάς και Πετρίδης, κέρδισαν τα εισιτήρια για το Μιλάνο και το Πανευρωπαϊκό του Magic μαζί με τους υπόλοιπους της οκτάδας, Βαλασιάδη, Παπιομύτογλου και Ζωγράφο.



Το Πανελλήνιο ήταν, κατά γενική ομολογία, το καλύτερο που έχει διοργανωθεί και αυτό σίγουρα οφείλεται σε μεγάλο βαθμό στο Νίκο Σκαρέντζο (της Κάισσα Αμαρουσίου), που είχε την ευθύνη της διοργάνωσης, στον Παναγιώτη Ζηνοβιάδη, που μαζί με τον Νίκο ήταν οι Judges του πρωταθλήματος, και στο επιτελείο του οργανωμένου παιχνιδιού της Κάισσα που κατέβαλε προσπάθειες για να είναι όλα σωστά.

TENDER IS THE NIGHT

Η νύχτα μπορεί να είναι μερικές φορές γλυκιά, αλλά όχι στο Knurl, όταν η περιοχή απειλείται με εισβολή από τα σκληροτράχηλα Orcs. Ομως, όταν υπάρχουν adventurers με θάρρος

και τύχη, τίποτε δεν μπορεί να θέσει σε κίνδυνο τη ζωή των κατοίκων.

Στο ξενοδοχείο "President", στο πλαίσιο της RPGA, διοργανώθηκε η επόμενη της σειράς των περιπετειών που διεξάγονται στο Living Grayhawk, την περιοχή που ανήκει στην Ελλάδα και τις ομάδες τις. Σε αυτήν, τρεις από τις πόλεις του Knurl δέχτηκαν αιφνιδιαστική επίθεση μέσα στη νύχτα από μυστηριώδεις ομάδες που είχαν ως σκοπό το σαμποτάζ, την πρόκληση πανικού και τη διερεύνηση των ικανοτήτων των υπερασπιστών των πόλεων. Με τα Orcs να βρίσκονται προ των πυλών και έτοιμα να εισβάλουν, μία ενδεχόμενη αποτυχία των κατοίκων θα διευκόλυνε το έργο των εισβολέων και θα μείωνε ακόμη περισσότερο τις ελπίδες του Knurl να αντέξει στην επικείμενη σύγκρουση.

Ομως, όλοι οι adventurers στάθηκαν στο ύψος τους! Δεκαπέντε ομάδες πολέμησαν στις πόλεις τους εισβολείς, υπερασπίστηκαν όλα τα κτίρια-στόχους και έτρεψαν σε φυγή κάθε εχθρό, με μικρές σχετικά απώλειες. Μέσα σε μία επική ατμόσφαιρα, με τη μουσική της ταινίας "Κόναν" να παιανίζει, τα μέλη της RPGA διακινδύνεψαν τη ζωή τους, αλλά έσωσαν την πόλη τους. Για πόσο καιρό, όμως;

Υστερα από κλήρωση, ο Θοδωρής Ντίξον κέρδισε ένα ταξίδι για την αγγλική Gen-Con, τη μεγαλύτερη γιορτή παιχνιδιών της Ευρώπης, εκπροσωπώντας τους Dungeon Masters της περιπέτειας.

Είπαμε πως όλοι οι adventurers πολέμησαν γενναία; Μμμμ... Ολοι πλην ενός αρχισυντάκτη του μεγαλύτερου περιοδικού για PC Αρχοντες, που στο προσκλητήριο μάχης ήταν απών. Ο σκοτεινός ρόλος του στην προσπάθεια για σαμποτάζ διερευνάται...

ΑΝΟΙΞΙΑΤΙΚΟ GAMES FAIR ΤΗΣ ΚΑΪΣΣΑ

Εκτός από το Πανελλήνιο του Magic και την επική περιπέτεια της RPGA, υπήρξαν και άλλες εκδηλώσεις στο εαρινό Games Fair που διοργανώνει κάθε χρόνο η Κάισσα. Το Σάββατο έγινε μία περιπέτεια Dungeons & Dragons (με βραβείο ένα φανταστικό κασελάκι με τρεις ασημένιες ρεπλίκες όπλων και αρματωσιών, προσφορά της Κάισσα Παγκρατίου, καθώς και ένα δερματόδετο Dungeon Masters Guide). Ηταν μία σκληρή περιπέτεια, που άρεσε πολύ σε αρκετούς παίκτες, αλλά προξένησε και μεγάλη σύγχυση σε άλλους μια και δεν βρέθηκαν πολλοί να την τελειώσουν ζωντανοί!

Το Σάββατο, επίσης, έγιναν τα τελικά του Athens Trophy στο παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες Pokemon. Εκεί πήραν μέρος αντιπρόσωποι από πολλά καταστήματα-γυμναστήρια του Pokemon League, συνολικά 44 από όλη την Αθήνα, που είχαν επιλεγεί μέσω τουρνουά πρόκρισης από τα γυμναστήριά τους.

Συμμετείχαν σε τουρνουά με 4 ελβετικούς γύρους που ακολουθήθηκαν από σκληρές μάχες αποκλεισμού στην οκτάδα. Οι νικητές, αλλά και πολλοί από τους υπόλοιπους, με κλήρωση, κέρδισαν σπάνιες κάρτες Pokemon (προσφορά της Κάισσα Πειραιά) και boosters Neo Genesis. Το τουρνουά επαναλήφθηκε και την Κυριακή, με μικρότερη φυσικά συμμετοχή, και οι παίκτες του Pokemon απέδειξαν για άλλη μία φορά ότι δεν έχουν να ζηλέψουν σε τίποτα τους (μεγαλύτερους συνήθως σε ηλικία) παίκτες του Magic: The Gathering σε στρατηγική σκέψη, συμπεριφορά και σε fair play.

Οσοι αγαπούν το παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες Legends of the 5 Rings συμμετείχαν στο δικό τους τουρνουά και αντιμετώπισαν τους συμπαίκτες τους σε έξι σκληρούς ελβετικούς γύρους. Μια και το L5R διαρκεί περισσότερο από τα άλλα καρτοπαίχνιδα, οι παίκτες έπαιζαν στη μία νίκη, οπότε φαντάζεστε την ένταση κάθε αγώνα! Νικητής αναδείχτηκε ο Γιώργος Χρυσομαλίδης, που πήρε τη μερίδα του λέοντος από τα αθλοθετημένα από την Κάισσα Αμαρουσίου επιπλέον δώρα του τουρνουά.



Στην εκδήλωση παρουσιάστηκε και ο "Αρχοντας των Δακτυλιδιών", το νέο επιτραπέζιο παιχνίδι που εξέδωσε στα ελληνικά η Κάισσα, το οποίο στηρίζεται στο ομότιτλο μυθιστόρημα του Tolkien. Είναι μία εντυπωσιακή παραγωγή, με πέντε ταμπλό-χάρτες, με κάρτες, ακόμη και με το δακτυλίδι που ψάχνει ο Sauron (μην το φορέσετε!), η οποία επιτρέπει στους παίκτες να αναβιώσουν τις περιπέτειες των μελών της Συντροφιάς καθώς προσπαθούν να καταστρέψουν το δακτυλίδι και να σώσουν τη Μέση Γη.



Μεταξύ των νέων παιχνιδιών ήταν και το Mage Knights, το μοναδικό παιχνίδι μαχών με φιγούρες φαντασίας που κυκλοφορεί τις φιγούρες του ήδη βαμμένες, διευκολύνοντας αφάνταστα όσους παίκτες δεν αγαπούν το πινέλο και το χρώμα! Εγινε ένα μίνι-τουρνουά και πολλοί δοκίμασαν τις ικανότητές τους ενάντια στον Χρήστο της Κάισσα Πλ. Βικτωρίας, που είναι Mage Knight Warlord!

Κυκλοφόρησε επίσης το Warlords, ένα παιχνίδι διαρκούς σφαγής στο χώρο της ηρωικής φαντασίας που, χρησιμοποιώντας πολεμιστές-χαρακτήρες, επιτρέπει σε κάθε παίκτη να κατασκευάσει την πολεμική ομάδα του για να εξοντώσει τον αντίπαλό του. Είναι ένα ταχύ και σφαγιαστικό παιχνίδι που χρησιμοποιεί τους κανόνες του D20, του βασικού Dungeons & Dragons.

Κυκλοφορεί το Apocalypse!

Ηδη κυκλοφορεί η νέα επέκταση του παιχνιδιού με συλλεκτικές κάρτες με το όνομα Apocalypse. Αποτελεί τη δεύτερη επέκταση του 2001, μετά το Planeshift και, όπως κάθε φορά, προσφέρει μία ευκαιρία ανανέωσης του παιχνιδιού με νέους κανόνες και κάρτες. Η Κάισσα διοργάνωσε στις 26 & 27 Μαΐου σε όλη την Ελλάδα τουρνουά πρώτης γνωριμίας που δίνουν στους βιαστικούς παίκτες την ευκαιρία να γνωρίσουν τις κάρτες προτού αυτές κυκλοφορήσουν στο εμπόριο.

STAR WARS

Τρία μοναδικά card games

Αυτήν τη στιγμή στην Ελλάδα κυκλοφορούν τρία διαφορετικά μεταξύ τους -σε κανόνες και τρόπο παιχνιδιού- Trading Card Games (TCG) σχετικά με το χώρο. Το ένα από αυτά μάλιστα, το Star Wars Customizable Card Game, είναι τρίτο παγκοσμίως σε πωλήσεις! Όσοι πιστοί -και μη- προσέλθετε, η Force σάς χρειάζεται... Πρέπει, όμως, να επιλέξετε ποιο μονοπάτι της θα ακολουθήσετε. Θα ενώσετε τις δυνάμεις σας με το Dark Path ή με το Light; Θα συμμαχήσετε με τον Yoda ή με τον Darth Maul; Raise Your LightSabers Jedi Warriors... You Must Defend The Force!

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@HotMail.COM

Καλώς ήλθατε στο μαγικό κόσμο του Star Wars. Για την ιστορία να αναφέρω ότι, πέραν των 3 Card Games, το Star Wars διαθέτει και Pen & Paper RPG, το οποίο κυκλοφόρησε τον Δεκέμβριο του 2000 από τη Wizards Of The Coast. Παλαιότερα υπήρχε ακόμη ένα Pen & Paper RPG για το Star Wars, από την εταιρεία West End, το οποίο όμως δεν τα πήγε και τόσο καλά.

Αυτά τα ολίγα για τα RPGs. Πάμε τώρα στον κόσμο των TCG. Η ιστορία των Card Games για το Star Wars, ξεκινάει το 1995, όταν η Decipher κυκλοφορεί το πρώτο παιχνίδι αφιερωμένο στο φανταστικό αυτό κόσμο, με τίτλο Star Wars. Από την πρώτη στιγμή οι φανατικοί οπαδοί του Star Wars ξεκίνησαν τη μανιώδη ενασχόλησή τους με το παιχνίδι αυτό και σύντομα έγινε ένα από τα πιο διάσημα στο χώρο των Card Games (την περίοδο που διανύουμε είναι το τρίτο TCG παγκοσμίως σε πωλήσεις). Στη μεγάλη επιτυχία του συνέβαλαν το μεγάλο βάθος του παιχνιδιού, οι προσεγμένοι κανόνες και η καλή υποστήριξη του παιχνιδιού από τη δημιουργό εταιρεία του, την Decipher. Δυστυχώς, όμως, στην Ελλάδα η υποστήριξη του συγκεκριμένου παιχνιδιού δεν ήταν τόσο καλή και έτσι δεν μπόρεσε να οργανωθεί μία ενεργός κοινότητα γύρω από το αξιόλογο αυτό παιχνίδι. Φέτος, όμως, το Fantasy Shop, μετά την επιτυχή συνεργασία του με την Decipher,



προωθεί σωστά το προϊόν και στην ελληνική αγορά..

Το δεύτερο Card Game κυκλοφόρησε πέρυσι και είναι το Young Jedi, το οποίο βγήκε προς τιμήν του Episode I: Phantom Menace και οι κάρτες του αφορούν μόνο σε αυτή την περίοδο του Star Wars. Είναι πολύ πιο απλό σε κανόνες από το Star Wars και χαρακτηρίζεται από ταχύτατες παρτίδες.

Το τρίτο Card Game είναι το Jedi Knight, το οποίο βγήκε πριν από περίπου δύο μήνες και η θεματολογία του αντλείται από τις κλασικές ταινίες Star Wars (Episodes IV, V & VI). Και τα δύο προαναφερόμενα παιχνίδια υποστηρίζονται σωστά στην ελληνική αγορά.

Ήρθε η ώρα, όμως, να ασχοληθούμε με τα χαρακτηριστικά κάθε Card Game, ούτως ώστε να καταλάβετε ποιο πρέπει να επιλέξετε.

STAR WARS

Το Star Wars άρχισε να κυκλοφορεί το 1995 και από τότε έχουν κυκλοφορήσει 14 expansions, ενώ συνολικά υπάρχουν 2.500 κάρτες. Το παιχνίδι ασχολείται με όλα τα επεισόδια που έχουν προβληθεί στη μεγάλη οθόνη (I, IV, V και VI) και το Artwork (δηλαδή οι εικόνες σε κάθε κάρτα) είναι πραγματικές φωτογραφίες από τις ταινίες. Είναι το πιο περίπλοκο από τα τρία παιχνίδια, διαθέτει τρομερή στρατηγική, έχει διάφορες μορφές με τις οποίες μπορείς να το παίξεις, ενώ οι παρτίδες του διαρκούν πολλή ώρα (κάθε παρτίδα μπορεί να κρατήσει 30 λεπτά με 1 ώρα). Υπάρχουν Unique και Non-Unique χαρακτήρες, οι οποίοι βοηθούν κάθε παράταξη. Το παιχνίδι περιλαμβάνει εξοπλισμό των χαρακτήρων και διαστημοπλοί-





ων με αντικείμενα, λεπτομερείς διαστημικές συγκρούσεις, πιλότους, Jedi Masters και πολλές Locations. Χρειάζονται δύο άτομα για να παίξουν το παιχνίδι: ο ένας παίκτης παίζει την Dark Side και ο άλλος τη Light. Πρόκειται για το πιο διάσημο από τα τρία παιχνίδια, το πιο απολαυστικό, το πιο στρατηγικό και αυτό με το μεγαλύτερο βάθος!

YOUNG JEDI

Το συγκεκριμένο παιχνίδι κυκλοφόρησε πέρυσι, ασχολείται μόνο με το Episode I και χρησιμοποιεί φωτογραφικό υλικό από την ταινία. Μέχρι στιγμής έχουν βγει 4 expansions και 500 συνολικά διαφορετικές κάρτες. Και σε αυτό το παιχνίδι παίζουν δύο παίκτες, ο ένας παίζει την Dark Side και ο άλλος τη Light. Είναι το πιο απλό σε κανόνες από τα τρία παιχνίδια, διαθέτει γρήγορη δράση, ταχύτατες παρτίδες (κάθε παρτίδα κρατάει 15 λεπτά περίπου) και είναι το πιο user friendly. Βέβαια, υστερεί σε πολυπλοκότητα, διότι είναι παιχνίδι αφιερωμένο σε αυτούς που δεν έχουν πολύ χρόνο και θέλουν ευχάριστες και γρήγορες παρτίδες.

JEDI KNIGHT

Πρόκειται για το τελευταίο Card Game από το χώρο του Star Wars, το οποίο αναφέρεται μόνο στα κλασικά επεισόδια της σειράς (IV, V & VI), ενώ το Artwork είναι computerized. Υπάρχουν πολλές Special-Rare κάρτες, τις οποίες όταν μπουν στα ειδικά γυαλιά μαζί με το ζευγάρι τους, τις βλέπετε τρισδιάστατες! Είναι πιο απλό σε κανόνες από το Star Wars, αλλά πιο περίπλοκο από το Young Jedi. Ενώ όμως δανείζεται στοιχεία και από τα δύο προηγούμενα, διατηρεί τη μοναδικότητά του! Υποστηρίζει 2 και 4 παίκτες (Dark vs Light ή 2 Dark vs 2 Light), ενώ έχει βγει μόνο ένα expansion το οποίο περιλαμβάνει 130 κάρτες - σίγουρα θα επακολουθήσουν και άλλα!

ΜΑΘΕΤΕ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ ΤΑ CARD GAMES ΔΩΡΕΑΝ!

Εάν κάποιο ή όλα από αυτά τα Card Games σάς ενδιαφέρουν και θέλετε να τα γνωρίσετε, δεν έχετε παρά να επισκεφτείτε το Fantasy Shop (3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλατεία Βικτωρίας, τηλ.: 8231072) ένα απόγευμα (εκτός Δευτέρας που είναι κλειστό το κατάστημα) και να απευθυνθείτε είτε στον κύριο Βουτσινό Αντώνη είτε στον κύριο Μάτση Δημήτρη, οι οποίοι με πολύ μεράκι, υπομονή και με το αζημίωτο θα σας κάνουν μια ξενάγηση στο μαγικό αυτό κόσμο. Μη διανοηθείτε να χάσετε αυτήν τη μοναδική ευκαιρία, για να γνωρίσετε τα παιχνίδια αυτά. Εάν διστάζετε, πάρτε τουλάχιστον ένα τηλέφωνο και αν δεν σας πείσουν, στείλτε μου e-mail διαμαρτυρίας.

Κλείνοντας, θέλω να ευχαριστήσω τον Αντώνη και τον Δημήτρη για το tour που μου έκαναν στο φοβερό κόσμο του Star Wars Card Game και να πω την εξής άπαικτη ατάκα (βαρέθηκα την κλασική May The Force Be With You) του λατρευτού Yoda: Try, or do not, there is no try!

Πρόγραμμα Fantasy Shop

ΕΚΔΗΛΩΣΕΙΣ ΙΟΥΝΙΟΥ

Σάββατο 2/6: Warhammer 40k Tournament
Κυριακή 3/6: Warhammer 40k Tournament & Vampire (card game) Tournament
Σάββατο 9/6 & Κυριακή 10/6: Warhammer Fantasy Tournament
Σάββατο 16/6: Vampire RPG Intro
Κυριακή 17/6: Magic: The Gathering Tournament (Type 1)
Σάββατο 23/6: Vampire RPG Intro
Κυριακή 24/6: Young Jedi Tournament και D&D Tournament
Κάθε απόγευμα: Demos Games στο Star Wars Card Game!
Κάθε Παρασκευή: Live Role Playing Vampire: Η Μεταμφίεση!
Ολα τα ανωτέρω events θα πραγματοποιηθούν στο Fantasy Shop: 3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλατεία Βικτωρίας, τηλ.: 8231072.
Κάθε Παρασκευή στο Fantasy Shop Κηφισιάς, Δροσίνη και Δ. Κυριακού 16, τηλ.: 8016041: FRIDAY NIGHT MAGIC στις 16:00.









DEFENDERS OF THE FAITH



Αυτό το βιβλίο είναι αφιερωμένο στους υπέρμαχους των θεών του D&D, στους Clerics και τους Paladins. Είναι γεμάτο με τρόπους για να κάνεις το χαρακτήρα σου μοναδικό. Περιέχει νέα feat, prestige classes, όπλα, εξοπλισμούς, μαγικά αντικείμενα και spells για τους Clerics και τους Paladins. Επίσης, έχει πληροφορίες για οργανώσεις, όπως το Laughing Knives και τους Stargazers, και αναλυτικούς χάρτες ναών που οι παίκτες και ο Dungeon Master μπορούν να χρησιμοποιήσουν ως βάση για τους player characters. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast | **8.000 δρχ.** | **Διατίθεται από την Κάισσα**

D20 ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ



Τέσσερις μικρές D20 περιπέτειες, που μπορούν να παιχθούν μεμονωμένα ή να ενσωματωθούν σε κάποιο campaign. Είναι στα αγγλικά και αποτελούν μία πολύ καλή πρόταση για όποιον Dungeon Master έχει ξεμείνει από ιδέες ή χρειάζεται κάτι εντυπωσιακό για να εμπλουτίσει τις περιπέτειές του. Οπως και οι υπόλοιπες της σειράς, σίγουρα θα αγαπηθούν λόγω της ευχρηστίας και των θεμάτων που πραγματεύονται.

Dead Man's Cove (3-5 χαρακτήρες για επίπεδα 4-6)
Garadon Manor (3-5 χαρακτήρες για επίπεδα 6-8)
Servants of the Blood Moon (3-4 χαρακτήρες για επίπεδα 7-10)
The Ice Caves of Azinth (3-5 χαρακτήρες για επίπεδα 2-4)

Ενα προϊόν της Alderac Entertainment Group | **1.200 δρχ.** | **Διατίθεται από την Κάισσα**

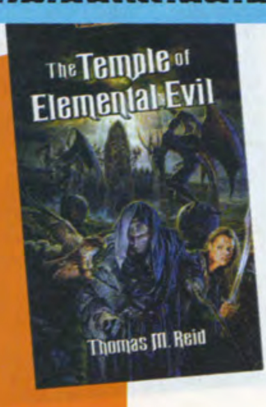
DRAGONLANCE NOVEL: THE INHERITANCE



Στην έρημη γη μεταξύ του Βασιλείου των Elves και της χώρας των Dwarves, ληστές απαγάγουν μία πριγκίπισσα. Αντλώντας δύναμη από την πίστη στον άντρα της και το θεό της, περιμένει καρτερικά για τη σωτηρία που είναι σίγουρη ότι θα έρθει. Αλλά η αναμονή είναι ένα επικίνδυνο παιχνίδι, ένα παιχνίδι που μπορεί να κάνει μία πριγκίπισσα και έναν ληστή να κοιτάξουν πέρα από τον εαυτό τους. Να τολμήσουν να εμπιστευτούν τον εχθρό. Σε ένα μέρος όπου υπάρχει μεγάλη δυσπιστία και αιματηρές μάχες γίνονται καθημερινά, η εμπιστοσύνη μπορεί να γίνει το πιο επικίνδυνο παιχνίδι. Αυτή είναι η τέταρτη νουβέλα της σειράς Classic του κόσμου Dragonlance. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Fantasy Flight | **2.800 δρχ. καθεμία** | **Διατίθεται από την Κάισσα**

THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL



Μία σατανική δύναμη, που όλοι νομίζουν ότι έχει καταστραφεί, ξαναζωντανεύει. Καθώς ένας δαίμονας που είναι αποφασισμένος να καταστρέψει τον κόσμο προσπαθεί να ξεφύγει από τη φυλακή του και ένας σατανικός ημίθεος σχεδιάζει να τον ελέγξει, μία ομάδα από απελπισμένους ήρωες πρέπει να διεισδύσει στην καρδιά του σκοταδιού σε μία γενναία προσπάθεια να σταματήσουν και τους δύο. Μία νουβέλα του κόσμου του Greyhawk που είναι βασισμένη σε μία από τις πιο δημοφιλείς Dungeon & Dragon περιπέτειες όλων των εποχών, που γέννησε και άλλα δύο sequels, κάτι πολύ σπάνιο για τους πλούσιους κόσμους της ηρωικής φαντασίας! Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizkids | **2.800 δρχ.** | **Διατίθεται από την Κάισσα**

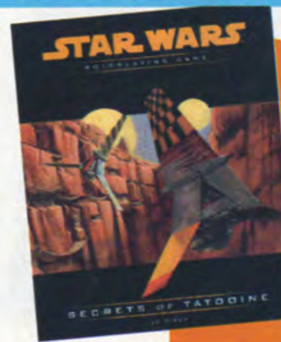
Ο ΑΡΧΟΝΤΑΣ ΤΩΝ ΔΑΧΤΥΛΙΔΙΩΝ



Ο σκοπός σας είναι να σταματήσετε το σκοτεινό άρχοντα Σόρον από το να ξαναπάρει ένα μαγικό δαχτυλίδι που κληρονόμησε ο Φρόντο Μπάγκινς και να το χρησιμοποιήσει για να υποδουλώσει τη Γη για πάντα. Ταξιδέψτε στη Μέση Γη και αντιμετωπίστε τις προκλήσεις των τεσσάρων πιο επικίνδυνων περιοχών της - Μόρια, Φαράγγι του Χελμ, Αντρο της Σέλομπ και Μόρντορ - για να καταστρέψετε το δαχτυλίδι στην ηφαιστειακή φωτιά του βουνού του Χαμού. Σχεδιασμένο από τον Reiner Knizia, αυτό το πρωτότυπο παιχνίδι ακολουθεί τη ροή του βιβλίου και είναι εικονογραφημένο από τον John Howe. Το κουτί περιέχει: 1 κεντρικό ταμπλό, 2 ταμπλό σεναρίου διπλής όψεως με 4 περιπέτειες, φιγούρες, κάρτες χαρακτήρων, κάρτες περιοχής, μάρκες γεγονότων, το δαχτυλίδι, ζάρι κ.λπ. Για 2-5 παίκτες, ηλικίας 12+. Το παιχνίδι είναι στα ελληνικά.

13.900 δρχ. | Διατίθεται από την Κάισσα | *Ενα προϊόν της Kenzer and Co.*

SECRETS OF TATOOINE



Ο Tatooine είναι τόσο αμείλικτος όσο και οι ατέλειωτες έρημοί του. Περιθωριακοί τύποι και άποικοι αγωνίζονται για να επιβιώσουν. Αρχοντες του εγκλήματος χτίζουν τεράστιες αυτοκρατορίες. Κακοποιοί και κυνηγοί κεφαλών συνωμοτούν σε σκοτεινά μπαρ. Ομως, παρά τους κινδύνους, οι ήρωες ακόμα ταξιδεύουν στον Tatooine για να ζήσουν περιπέτειες και... να βγάλουν και λίγο κέρδος. Αντιμετώπισε τους κατοίκους του Tatooine σε όλη την ιστορία του από το Phantom Menace έως το The New Jedi Order. Εξερεύνησε το παλάτι του Jabba, την καντίνα του Chalmun και το Lucky Despot της Lady Valarian. Φτιάξε podracers και πιλοτάρισέ τα εναντίον δεκαοκτώ άλλων διαγωνιζομένων από το Boonta's Eve Classic χρησιμοποιώντας τους ολοκληρωμένους κανόνες για αγώνες με podracers που περιέχονται στο Secrets of Tatooine. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

8.800 δρχ. | Διατίθεται από την Κάισσα | *Ενα προϊόν της Kenzer and Co.*

WARLORD'S COLLECTIBLE CARD GAME



Το Warlord είναι το νέο συλλεκτικό παιχνίδι με κάρτες από την AEG για δύο ή περισσότερους παίκτες. Κάθε παίκτης παίζει ένα πανίσχυρο Warlord που μάχεται σε έναν επικό πόλεμο ο οποίος θα κρίνει το μέλλον του κόσμου. Το παιχνίδι έχει εύκολους κανόνες και προσφέρει μία ευκαιρία για άφθονη σφαγή και δράση. Πέραν όμως της πρώτης εικόνας της σφαγής, η στρατηγική του είναι ικανή να προκαλέσει ακόμα και τους πιο έμπειρους παίκτες. Πωλείται σε 5 διαφορετικές προκατασκευασμένες τράπουλες 50 καρτών με τους στρατούς Elf Legion, Deverenian Legion, Nothrog Legion, Free Kingdoms Legion και Dwarf Legion και σε booster 11 καρτών.

Τράπουλες 5.000 δρχ.
Booster: 1.400 δρχ. | Διατίθεται από την Κάισσα | *Ενα προϊόν της Alderac Entertainment Group*

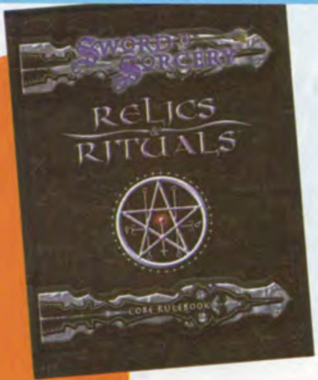
UNSEEN MASTERS



Το βιβλίο περιέχει τρεις περιπέτειες που είναι σχεδιασμένες πιο πολύ ως ένα μικρό campaign παρά ως μεμονωμένα σενάρια. Καθεμία μπορεί να επεκταθεί και να χαρίσει πολλές νύχτες παιχνιδιού. Είναι γραμμένες για έμπειρους παίκτες και παρουσιάζουν νέες και αναπάντεχες προκλήσεις για αυτούς. Οι Keepers θα πρέπει να είναι και αυτοί έμπειροι, καθώς οι περιπέτειες είναι δύσκολες και γεμάτες με ενδιαφέροντες χαρακτήρες. Οι περιπέτειες είναι για το Cthulu Now, που αναφέρεται στη σημερινή εποχή και όχι στα μακρινά χρόνια του '20. Φυσικά, κάποιες προκλήσεις και κίνδυνοι δεν μειώνονται με το πέρασμα των χρόνων - το αντίθετο! Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

10.800 δρχ. | Διατίθεται από την Κάισσα | *Ενα προϊόν της Chaosium*

RELICS AND RITUALS



Ενα πολύ χρήσιμο βιβλίο για το Dungeons & Dragons (3rd Edition) από τη Sword & Sorcery, η οποία έχει αγοράσει από τη Wizards Of The Coast τα δικαιώματα για να εκδίδει βιβλία και περιπέτειες για το D&D! Στο φοβερό αυτό βιβλίο θα βρείτε 7 νέες Prestige classes, 80 σελίδες με spells για όλες τις spellcasting κλάσεις, πολλά νέα μαγικά αντικείμενα και, το πιο εντυπωσιακό όλων, νέους τρόπους και μεθόδους για το casting των spells. Ενα βιβλίο που πρέπει να έχετε όλοι όσοι ασχολείστε με την 3rd Edition, καθώς περιέχει μεγάλο όγκο πληροφοριών τις οποίες μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτούσιο για το campaign σας. Το Relics & Rituals δεν υστερεί σε ποιότητα από κανένα βιβλίο της Wizards. Είναι ένα έργο τέχνης! 222 φανταστικές σελίδες.

Handbook για το Dungeons & Dragons, 3rd Edition

10.000 δρχ. | **Διατίθεται από το Fantasy Shop** | **Εταιρεία: Sword & Sorcery**

CLANBOOK LASOMBRA



Το νέο Clanbook για το Vampire: The Masquarade είναι της φυλής Lasombra. Τα πιο απόκρυφα μυστικά της φυλής και οι μακροπρόθεσμοι στόχοι της αποκαλύπτονται στο μοναδικό αυτό βιβλίο... Η μάχη του Black Hand και πώς οι Lasombra συνεισφέρουν στον πόλεμο κατά της Camarilla. Επίσης, στο βιβλίο αυτό θα βρείτε πολλούς NPCs, νέα Merits Flaws, Powers για τους Lasombra χαρακτήρες σας. Ολόκληρη η ιστορία της φυλής των Lasombra ξεδιπλώνεται μπροστά σας, με εκτενείς αναφορές στην οργάνωση και τον τρόπο δράσης της. 100 απολαυστικές σελίδες με πληροφορίες που δεν θα βρείτε πουθενά αλλού!

Clanbook για το Vampire: The Masquarade

6.000 δρχ. | **Διατίθεται από το Fantasy Shop** | **Εταιρεία: White Wolf**

MUMMY: THE RESURRECTION

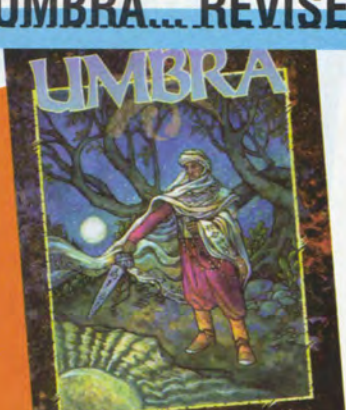


Από τα σκοτεινά και ομιχλώδη μπουντρούμια της White Wolf ανασταίνεται ένα ολοκαίνουριο Role Playing Game. Το όνομα αυτού Mummy: The Resurrection. Σε αυτό το νέο Pen & Paper RPG της πολύ αξιόλογης εταιρείας White Wolf μπορείτε να γίνετε... μούμιες, όχι, βέβαια, με τη μορφή που τις έχουμε συνηθίσει στους αιγυπτιακούς τάφους. Στο Mummy: The Resurrection ήσαστε κανονικοί άνθρωποι, αλλά για κάποιον λόγο πεθάνατε άδοξα πριν από την ώρα σας! Τώρα έχετε την ευκαιρία να ξαναζήσετε στον κόσμο των θνητών ως αθάνατος στρατιώτης του Οσιρη, με νέες μαγικές δυνάμεις, χωρίς να φθείρεστε από το χρόνο και με εμφάνιση κανονικού ανθρώπου. Ο νέος κόσμος της White Wolf θα σας κάνει σκλάβο του... για πάντα! (Σημ.: Το παιχνίδι ουδεμία σχέση έχει με τις ομώνυμες ταινίες.)

Το Βασικό Βιβλίο του νέου κόσμου της White Wolf, Mummy: The Resurrection

10.400 δρχ. | **Διατίθεται από το Fantasy Shop** | **Εταιρεία: White Wolf**

UMBRA... REVISED



Ο κόσμος των πνευμάτων μπορεί να είναι αόρατος για το ανθρώπινο μάτι, αλλά αυτό δεν ισχύει και για τα μάτια των Garou. Ο παράλληλος κόσμος των πνευμάτων έχει το όνομα Umbra και σε αυτόν υπάρχουν τα πάντα σχετικά με τη ζωή και το μακρύ δρόμο της ψυχής, από την Αβυσσο μέχρι τη Λύτρωση. Τολμήστε να εξερευνήσετε τον απέραντο κόσμο του Umbra συντροφιά με τους Werewolves. Επειτα από πολύ καιρό ο απόλυτος οδηγός για τον κόσμο των πνευμάτων ανανεώθηκε, αναβαθμίστηκε και εξελίχθηκε για τη νέα έκδοση του Werewolf: The Apocalypse. Το Umbra είναι η καρδιά και η ψυχή του παιχνιδιού Werewolf και αυτό το βιβλίο είναι ο απόλυτος οδηγός του... Know Your Soul... Know Your Life!

Sourcebook για το Werewolf: The Apocalypse

8.000 δρχ. | **Διατίθεται από το Fantasy Shop** | **Εταιρεία: White Wolf**

Net hobbies

Ζέστη! Ζέστη! Καίγομαι! Καίγομαι! Καλέ, θα ψηθούμε τελείως... Ευτυχώς πού και πού ξεκλέβω λίγο χρόνο, παίρνω τον Goofy (το σκύλο μου) και την αράζουμε στην παραλία κάνοντας βουτιές. Αυτό το μήνα, τον πρώτο του καλοκαιριού, θα ασχοληθούμε με δύο hobbies: το πρώτο είναι το PC gaming και το δεύτερο το σινεμά, καθώς μας περιμένει θερμό καλοκαίρι ταινιών.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@HotMail.COM

Όπως έχω αναφέρει από τότε που γεννήθηκε αυτή η στήλη, το μεγαλύτερο hobby όλων είναι το PC gaming, η ενασχόληση (σε ανατριχιαστικό βαθμό) με τα παιχνίδια που βγαίνουν για τους προσωπικούς υπολογιστές μας. Ο σωστός gamer και PCMasterάς πρέπει να είναι πλήρως ενημερωμένος και να γνωρίζει ανά πάσα στιγμή πού θα μπορέσει να βρει τις πληροφορίες και τα αρχεία που θέλει! Δύο μέρες πριν να στρώσω τα οπίσθιά μου (είδατε τι χαριτωμένα που τα λέω;) για να γράψω τούτη τη στήλη, πήγα στο σινεμά και είδα το "The Body" (γνωστό και ως "δε Βόδι", "δε μουλάρι" κ.ο.κ.). Αποφάσισα, λοιπόν, να ασχοληθώ λίγο με το χώρο του κινηματογράφου διότι έρχονται καλές ταινίες για το κοινό του "PCMaster". Μπείτε στο Internet και ξεκινάμε...

PC GAMING

Ο καλός ο Cheater ξέρει και άλλο μονοπάτι, λέει μια παροιμία στο χωριό μου. Βέβαια, δεν χρειάζονται σώνει και καλά cheats για να ξεκολλήσετε από το αγαπημένο σας παιχνίδι... αλλά όσο να 'ναι ένα Hint ή Walkthrough πρέπει να το έχετε παραμάσχαλα για τη δύσκολη ώρα. Σας παραθέτω μια αράδα από sites που μπορούν να σας ξελασπώσουν στις δύσκολες στιγμές. Πάρτε χαρτί και μολύβι και σημειώστε: **http://www.cheatcc.com** (θα βρείτε και console cheats), **http://pc.ign.com/guides.html** (ενδεχομένως να σας ζητήσουν να γίνετε μέλος-δωρεάν), **http://www.happysurfer.com/cheats.html**, **http://www.cheaterskrypt.com** και, τέλος, το **http://www.cheaters-guild.com**. Αν δεν βρείτε το cheat που ψάχνατε, σε ένα από αυτά τα sites... τότε δεν υπάρχει!

Πάμε τώρα να δούμε μερικά πολύ ενδιαφέροντα on-line περιοδικά από το χώρο του PC gaming. Το **http://www.pcgameworld.com** είναι αρκετά πλούσιο σε υλικό και διαθέτει σε επικεφαλίδες ορισμένα σημαντικά νέα που δεν πρέπει να αγνοήσετε. Το **http://pc.ign.com/** είναι υπερπλήρες σε λύσεις, αναλύσεις, παρουσιάσεις, νέα και previews, ενώ διαθέτει και καλή μηχανή αναζήτησης για να βρείτε ό,τι ψάχνετε μέσα στο site τους. Πολύ σημαντικό είναι το τμήμα με τα Release Dates, που διαθέτει η συγκεκριμένη σελίδα. Τέλος, αξιόπιστη είναι και η σελίδα **http:// www.gameproworld.com**. Έχει ΠΟΛΥ πράμα...

ΣΙΝΕΜΑ

"Matrix"! Εμφανίστηκε το 1999 και από τότε όλοι μιλούν γι' αυτό και περιμένουν με αγωνία τις δύο συνέχειες της πρώτης ταινίας. Έψαξα, λοιπόν, να δω τι γίνεται με αυτές τις δύο ταινίες και πότε θα εμφανιστούν στις μεγάλες και σκοτεινές οθόνες. Οι έρευνές μου, τελικά, απέδωσαν μεγάλους και ζουμερούς καρπούς: το "Matrix 2" θα κυκλοφορήσει, καλώς εχόντων των πραγμάτων, τα Χριστούγεννα του 2002 και το "Matrix 3" το καλοκαίρι του 2003! Τα γυρίσματα των δύο ταινιών θα γίνουν παράλληλα και οι περισσότεροι ηθοποιοί που είδαμε στο πρώτο "Matrix" θα κάνουν την εμφάνισή τους στα νέα επεισόδια (Nio, Trinity, Morpheus, Tank κ.λπ.). Θα είναι sequels της αρχικής ταινίας (δηλαδή δεν αναφέρονται στο παρελθόν) και θα ασχοληθούν με κάποια θέματα που έμειναν ανεξιχνίαστα στο "Matrix" (π.χ., Zion και πώς σκοτείνιασαν τον ουρανό οι άνθρωποι). Επίσης, μετά το τέλος των ταινιών αυτών θα βγει ένας τίτλος με το όνομα "The Matrix Anime Prequel", ο οποίος θα είναι φτιαγμένος εξ ολοκλήρου από γραφικά (anime) και θα εξιστορεί τον κόσμο πριν από το Matrix και πώς κατέληξε σε αυτό. Για περισσότερες πληροφορίες **http://www.upcomingmovies.com/matrix2.html**.

Αφού ανακάλυψα τη μοίρα του "Matrix", η μοίρα μιας άλλης ταινίας μού καρφώθηκε στο μυαλό, της "Star Wars Episode II". Από όσο κατάλαβα, από τα sites στα οποία έψαξα, η δουλειά έχει ξεκινήσει, έχει οριστεί το cast των ηθοποιών και δημιουργούνται τα σκίτσα για τα οχήματα και τα διαστημόπλοια. Μάλιστα έχει ανατεθεί η συγγραφή της επίσημης νουβέλας στον κορυφαίο R.A. Salvatore, ο οποίος έχει ολοκληρώσει τη μισή συγγραφή του. Ακό-



"Star Wars Episode II": Φήμες λένε ότι θα το δούμε στις σκοτεινές οθόνες από τις 19 Απριλίου 2002... Από το keyboard μου και στου Θεού το mail.

On-line On-line On-line On-line On-line O

www.lordoftherings.net



"Tolkien Lord Of The Rings". Η επίσημη σελίδα του έπους. Αυτό που αναρωτιέμαι είναι τι θα δείξουν στην πρώτη ταινία της τριλογίας, διότι εάν ακολουθήσουν κατά γράμμα το βιβλίο, θα μας πάρει ο ύπνος!

www.gamepro.com



Ο επαγγελματίας στα παιχνίδια, τόσο των PCs όσο και στις κονσόλες, έχει ακόμα και XBOX τμήμα. Να μου το θυμηθείτε ότι το XBOX θα μας κάνει ζημιά!

Πικραμένος paintballer...

Με έκπληξη διαπίστωσα ότι στο "αφιέρωμά" σας στα ελληνικά X-Treme sports και συγκεκριμένα στο paintball στην Ελλάδα δεν υπήρχε αναφορά στο site της ομάδας μας (μιλάμε φυσικά για ομάδα όχι για club) (www.geocities.com/valkir123). Αντιθέτως αναφέρετε διάφορα "νεκρά" ή τελείως πρόχειρα κατασκευασμένα sites. Πραγματικά γέλασα με την αναφορά σας στο "paintball club" trooper ως ένα αρκετά καλό site γραμμένο στα ελληνικά. Αυτό σημαίνει δύο πράγματα: ή ότι δεν ξέρετε ανάγνωση ή ότι δεν έχετε μπει ποτέ στο site αυτό. Το συγκεκριμένο site, λοιπόν, δεν περιέχει τίποτα, αφού είναι εδώ και 6 μήνες under construction. Το μόνο που περιέχει είναι ένα κείμενο, κακογραμμένο μάλλον, για το τι είναι paintball. Τέτοια sites μάλλον κακό κάνουν παρά καλό στην ανάπτυξη του αθλήματος. Τέλος, όταν αναφέρεστε στα "clubs", καλό είναι να πάρετε και κάνα τηλέφωνο πρώτα για να μάθετε ποια πραγματικά είναι clubs και ποια όχι. Οπως θα έπρεπε να ξέρετε, στην Ελλάδα είσαι ό,τι δηλώνεις. Και, δυστυχώς, εσείς το επιβεβαιώνετε. Θα παρακαλούσα, λοιπόν, οι "έρευνές" σας να είναι κάπως πιο εμπεριστατωμένες.
Στέλιος

Αγαπητέ φίλε Στέλιο,
Οπως βλέπεις το mail σου δεν πήγε στο recycle bin και, παρ' όλο που είναι κάπως "καυστικό", δημοσιεύτηκε στη στήλη που κατηγορείς. Το "PC Master", λοιπόν, δεν επιθυμεί να πάρει μέρος στην πιθανή κόντρα που υπάρχει μεταξύ paintball clubs, ομάδων ή οτιδήποτε άλλο. Η παράλειψη του site στο οποίο αναφέρεσαι δεν έγινε εσκεμμένα, όπως καταλαβαίνεις, και σε καμία περίπτωση δεν ήθελε να βλάψει κάποιος την ομάδα σου. Ολα οφείλονται σε ένα τραγικό λάθος του κατακαημένου συντάκτη (ακούω τα μαστιγώματα από το γραφείο του Κράτσα) που έγραψε το άρθρο και τόλμησε να μην κάνει εκτεταμένη έρευνα πάνω στο θέμα. Θέλουμε να σου ζητήσουμε συγγνώμη για την παράλειψη και να σου τονίσουμε πως, ευτυχώς, ξέρουμε να διαβάζουμε. Απλώς φανταστήκαμε πως μία "μεγάλη" ομάδα όπως η δική σου θα "φαινόταν" στο Διαδίκτυο και δεν θα χρειαζόταν να ανοίξουμε το Χρυσό Οδηγό και να αρχίσουμε τα τηλέφωνα. Και πάλι συγγνώμη, φίλε...

μα δεν έχει αποφασιστεί ποιο θα είναι το όνομα της ταινίας πέραν του προθέματος Star Wars Episode II, οι φήμες όμως λένε ότι είτε θα είναι το "The Shadow Falls" ή το "Revenge Of The Sith" (και τα δύο καλά είναι). Επίσης, σύμφωνα πάλι με τις φήμες η ταινία θα κυκλοφορήσει στην Αμερική στις 19 Απριλίου του 2002. Περισσότερες πληροφορίες και νέα στη σελίδα **http://www.starwars.com/episode-ii**.

Κλείνοντας, θα αναφέρω συγκεντρωτικά τα sites μερικών καλών ταινιών που θα προβληθούν σύντομα. "Tomb Raider: Lara Croft" (με την Αντσελίνα...) **http://www.tombraider.com/themovie**, "Final Fantasy The Spirits Within" **http://www.finalfantasy.com**, "The Mummy Returns" **http://www.themummy.com** και, τέλος, **http://www.lordoftherings.net** για τη φοβερή τριλογία του Tolkien που θα κυκλοφορήσει στα σινεμά τα Χριστούγεννα 2001-2002 και 2003.

PAINTBALL ΠΑΛΙ

Στο προηγούμενο τεύχος είχα παραλείψει να αναφέρω ένα ενεργό site στο χώρο του Paintball και ευτυχώς οι υπεύθυνοί του έσπευσαν να μου υποδείξουν το λάθος μου. Ιδού η διεύθυνση της ομάδας Paintball: **www.geocities.com/valkir123**. Διαβάστε σχετικά στο διπλανό ένθετο.

Στο σημείο αυτό δυστυχώς πρέπει να κλείσουμε τη στήλη "Net Hobbies". Σας εύχομαι καλό μήνα... και θα τα πούμε στις μεγαλύτερες ζέστες του Ιουλίου.

On-line On-line On-line On-line On-line On-line

EVERQUEST
THE SCARS OF VELIOUS

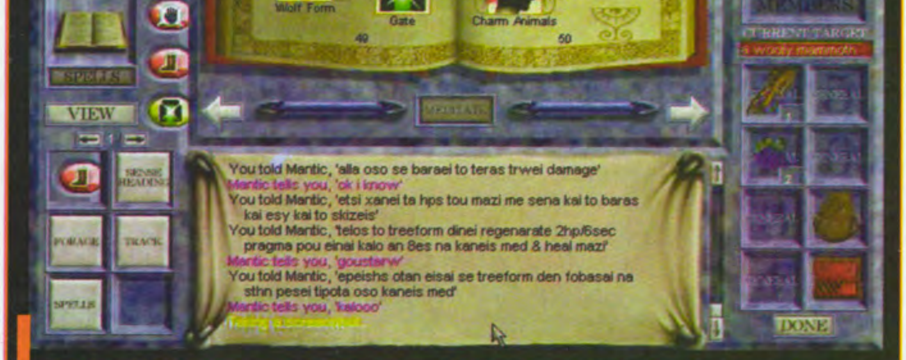
Θα ξεχάσετε ακόμα και το όνομά σας...

EverQuest, το καλύτερο και πιο επιτυχημένο Massive Multiplayer On-Line RPG (MMORPG) που έχει κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα. EverQuest, το παιχνίδι με τους 300.000 (!) συνδρομητές το μήνα. EverQuest, ο φόβος και ο τρόμος όλων των παιχνιδιών, multiplayer και μη. Θα μπορούσα να συνεχίσω γράφοντας πολλές ακόμα αράδες γι' αυτό το παιχνίδι, αλλά δεν θα χρησιμεύσει σε τίποτα. Οσοι ασχολείστε έστω και ελάχιστα με το on-line gaming, θα έχετε ακουστά γι' αυτό το παιχνίδι, ενώ όσοι το έχετε παίξει, μόνο με τα καλύτερα λόγια θα μιλάτε γι' αυτό! Καλώς ήρθατε στην παρουσίαση του Βασιλιά των MMORPGs.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@HotMail.COM

Το EverQuest έχει την εξής φήμη ανάμεσα στους on-line gamers: "Μείνε μακριά του, αλλιώς θα χάσεις τη ζωή σου". Μπορεί να ακούγεται υπερβολικό, αλλά δυστυχώς αυτό συνέβη σε όσους δοκίμασαν από αυτόν τον απαγορευμένο καρπό. Πρόσφατα μπήκα στον πειρασμό να δοκιμάσω το παιχνίδι, αλλά ΕΥΤΥΧΩΣ φάνηκα δυνατός και αντιστάθηκα στο κάλεσμά του, διότι αφ' ενός έχω βαρύ πρόγραμμα, αφ' ετέρου πρέπει να βλέπω και άλλα παιχνίδια. Ξέρω ότι όταν αρχίσω το EverQuest, θα ξεχάσω όλα τα άλλα. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι εσείς δεν μπορείτε να δοκιμάσετε αυτό το μοναδικό παιχνίδι.

Τώρα θα μου πείτε, αφού δεν έπαιξα το παιχνίδι πώς το παρουσιάζω; Η απάντηση είναι απλή. Ας είναι καλά ο φίλος μου Ηλίας (γνωστός και ως Erlik), ο οποίος φρόντισε ορισμένα από τα απογεύματα που έπαιζε EverQuest να με πάρει στο πλάι του και να μου κάνει ένα αναλυτικότατο σεμινάριο για το παιχνίδι και, φυσικά, για το νέο expansion του, The Scars Of Velious, το οποίο προμηθεύτηκε από το εξωτερικό (το παιχνίδι ήρθε στην ελληνική αγορά στα μέσα Μαΐου). Το Scars Of Velious είναι το δεύτερο expansion που βγήκε για το EverQuest πριν από περίπου δύο μήνες. Το προηγούμενο expansion είχε κυκλοφορήσει πέρυσι και ήταν το πολύ επιτυχημένο Ruins Of Kunark. Πάμε να δούμε, τώρα, πώς μπορείτε να παίξετε και εσείς EverQuest...



Το spell book του χαρακτήρα.

ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΕ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗΣ

Οπως προανέφερα, το Scars Of Velious είναι expansion του EverQuest και για να το παίξετε πρέπει να έχετε το κανονικό πακέτο, με το οποίο μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι, αλλά δεν έχετε πρόσβαση στις νέες περιοχές-τέρατα και στα αντικείμενα που προσφέρει το expansion. Δεν είναι αναγκαίο να το αποκτήσετε όλοι, αλλά μόνο αυτοί που θέλουν κάτι έξτρα.

Πάμε, λοιπόν, να δούμε πώς θα γίνετε συνδρομητές στο EverQuest. Καταρχήν, πρέπει να βρείτε το κουτί του EverQuest από ένα κατάστημα που πουλάει παιχνίδια και να το αγοράσετε. Πρόσφατα έχει βγει μία νέα συσκευασία, η οποία προσφέρει το κανονικό παιχνίδι και το Ruins Of Kunark, το πρώτο expansion. Η συσκευασία κοστίζει περίπου 11.800 δρχ. και συμφέρει διότι προσφέρει δύο παιχνίδια σε ένα, οπότε προτιμήστε την. Μαζί με το παιχνίδι θα πάρετε και ένα μήνα δωρεάν συνδρομής.

Net gaming news

Ξεκινάμε τις ειδήσεις μας αυτόν το μήνα με το Diablo II. Οπως ήδη γνωρίζετε, στο προσεχές τρίμηνο αναμένουμε το expansion pack του φοβερού αυτού παιχνιδιού, με τίτλο Diablo II: Lord Of Destruction, που πυρετωδώς ετοιμάζεται από την Blizzard (αν θυμάστε το expansion του Diablo I: Hellfire, η Blizzard το είχε αναθέσει στη Sierra και δεν ήταν τόσο καλό). Θα προστεθούν δύο νέες κλάσεις (Assassin & Druid), νέα αποκλειστικά class items, νέα τέρατα, ακόμα ένα act και πολλά extra... Αυτό ήταν ένα μικρό ορεκτικό για να σας ανοίξω την όρεξη. Τα βασικά net gaming νέα είναι δύο: Πρώτο και βασικότερο, δημιουργήθηκε ακόμα ένας Server για την περιοχή της Ασίας. Με αυτόν η Blizzard διπλασιάζει τη χωρητικότητά της για τους παίκτες που επιλέγουν την εν λόγω περιοχή για να παίξουν στο Battlnet. Για να μπείτε στον Asia2 (το όνομα του Server) πρώτα πρέπει να έχετε account για την περιοχή της Ασίας και έπειτα να επιλέξετε από εκεί σε ποιον από τους δύο Servers θα παίξετε με τους χαρακτήρες σας. Πάμε τώρα στο δεύτερο νέο. Τα πράγματα εδώ είναι πιο απλά... Στους USWest, USEast, Asia και Asia2 Servers χτύπησαν hackers και άρχισαν να πειράζουν χαρακτήρες. Η Blizzard τρέχει και δεν φτάνει, προσπαθώντας, από τη μια, να αποτρέψει παρόμοιες μελλοντικές προσπάθειες, από την άλλη, να διορθώσει τις ζημίες που έκαναν αυτά άτομα. Προσωπικά θα μου ερχόταν κάπως αν έπαιζα 3-4 μήνες στο Hard Core, είχα έναν αξιοπρεπή Νεκρομάντη, και ερχόταν από το πουθενά ένας άσχετος hackerάς, με έσφαζε και έφευγε... No cheating in muliplayer games!!!

Ο απόηχος του κλεισίματος του project Ultima Online 2 πρόσφατα σταμάτησε όταν είδαν τα τόσα fan clubs ότι η μαντάμ Origin είναι ανέκδοτη... εεε ανένδοτη στην απόφασή της ήθελα να πω. Αυτό που έχω να σχολιάσω για το θέμα είναι το εξής: Ο μόνος κερδισμένος από την υπόθεση αυτή είναι το EverQuest, αφού ο πιο απειλητικός αντίπαλός του αυτοκαταστράφηκε... Σίγουρα θα έχουν κάνει γλέντια τρικούβερτα οι δημιουργοί του EverQuest.

Το Star Wars Galaxies, που ετοιμάζει η ίδια εταιρεία που έχει φτιάξει και το EverQuest, χρηματοδοτείται από τη Sony Entertainment, έχει κάνει σημαντική πρόοδο και ήδη είναι έτοιμοι ο client και το Server Side πρόγραμμα που θα ελέγχει τα login και τους χαρακτήρες. Επίσης, άρχισαν να δημοσιεύονται αναλυτικές πληροφορίες για τις κλάσεις και τα attributes των χαρακτήρων. Περισσότερα νέα στη σελίδα του παιχνιδιού: http://www.station.sony.com/starwars.

Από εκεί και πέρα θα πρέπει να πληρώνετε για κάθε μήνα μέσω πιστωτικής κάρτας (αν δεν έχετε... βρείτε!). Αφού φορτώσετε το παιχνίδι και μπείτε στο Internet, πρέπει να επιλέξετε κάποιον από τους 40 Servers (!) του παιχνιδιού για να φτιάξετε τον πρώτο χαρακτήρα σας (το installation είναι παιδαριώδες, οπότε δεν το περιγράφω). Πληρώνοντας τη συνδρομή (και για το δωρεάν μήνα ισχύει αυτό) σας δίνεται το δικαίωμα πρόσβασης σε όλους τους Servers, στους οποίους μπορείτε να δημιουργήσετε μέχρι 8 χαρακτήρες στον καθένα, δηλαδή μπορείτε να έχετε μέχρι 320 χαρακτήρες. Οι χαρακτήρες δεν μπορούν να μετακινηθούν από Server σε Server (δηλαδή κάθε Server είναι και ένας διαφορετικός κόσμος).

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Δεν τολμώ να αναλύσω το σύστημα χειρισμού του παιχνιδιού, διότι είναι περίπλοκο. Ωστόσο προσαρμόζεται εύκολα και γίνεται όσο απλό ή όσο περίπλοκο εσείς επιλέξετε, με Macros, Scripts, μεταβλητές, κουμπάκια και ένα σωρό κόλπα τα οποία θα σας διευκολύνουν! Αναλυτικά για το χειρισμό μπορείτε να διαβάσετε στο τεράστιο manual του παιχνιδιού και στο site www.EverQuest.com. Υπάρχουν 13 φυλές τις οποίες μπορείτε να επιλέξετε, οι: Barbarian, Dark Elf, Dwarf, Erudite, Gnome, Half Elf, Halfing, High Elf, Human, Iksar, Ogre, Troll και Wood Elf, και 14 κλάσεις οι οποίες σχετίζονται με τη φυλή του χαρακτήρα σας (Barbarian ας πούμε δεν γίνεται μάγος). Οι κλάσεις είναι οι Bard, Cleric, Druid, Enchanter, Magician, Paladin, Monk, Necromancer, Shadow Knight (Anti-Paladin), Ranger, Rogue, Wizard και Shaman! Και οι 14 είναι ισορροπημένες στις δυνάμεις τους, οπότε δεν θα νιώσετε σε καμία περίπτωση μειονεκτικά. Τέλος, κάθε χαρακτήρας αποτελείται από 7 Attributes: Strength, Dexterity, Agility, Stamina, Intelligence, Wisdom και Charisma.

THE SCARS OF VELIOUS

Το expansion μεγαλώνει την παγωμένη ήπειρο του Norrath κατά 20%, προσθέτει νέα τέρατα (έχει πολλούς δράκους), νέα μαγικά αντικείμενα, καινούρια Quests για χαρακτήρες από 35 Level και πάνω και, τέλος, βελτιώνει τη μηχανή γραφικών. Οπως ανέφερα ήδη, το expansion είναι τελείως Optional και πρέπει να έχετε μεγάλο σε Level χαρακτήρα για να πάτε στις νέες παγωμένες εκτάσεις! Σε περίπτωση που θέλετε να το αποκτήσετε, έχετε δύο επιλογές: είτε να το παραγγείλετε στο εξωτερικό (όπως έκανε ο φίλος μου) είτε να περιμένετε κάποιος από τους αντιπροσώπους να το φέρει στην Ελλάδα.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Νομίζω πως θα νιώθετε "κάπως" όταν παίζετε σε έναν Server με 1.000-1.500 άτομα κάθε βράδυ και με ελάχιστο LAG. Μην παραξενεύεστε για τον αριθμό, γιατί αν λάβετε υπόψη τους 40 Servers, θα δείτε ότι είναι ένα λογικό νούμερο. Το μέγιστο νούμερο που έχει σημειωθεί σε on-line παίκτες σε όλους τους Servers ήταν 100.000 και κάτι ψιλά (περίπου 2.500 άτομα ανά Server). Σε περίπτωση που είστε ή θα γίνετε νέος παίκτης, συνδεθείτε στον Server "Morelle-Thule", όπου έχει σχηματιστεί μία μικρή κοινότητα Ελλήνων, οι οποίοι σύντομα σχεδιάζουν να φτιάξουν και Guild, αφού δεν έχουν βρει κάποιο ελληνικό (αναζητήστε για τα ονόματα: Barzabel, Erlik, Aertanis, Callidian, Mantic, Serilion και Siba, είναι πατριώτες). Σύντομα θα είναι έτοιμο και το νέο expansion με το όνομα Shadows of Luclin, όπου θα δίνεται η δυνατότητα στους παίκτες να πηγαίνουν στο Φεγγάρι του πλανήτη που θα εισάγει νέα φυλή...

Αυτά από το EverQuest. Τι αυτά, δηλαδή, ας πούμε καλύτερα αυτά τα ελάχιστα που κατάφερα να χωρέσω σε δύο σελίδες. Απευθυνθείτε στο www.EverQuest.com για περισσότερες πληροφορίες.

PC

line On-line On-line On-line On-line On-li



The 4th Coming

Είναι ιδέα μου ή έχει πάρει φωτιά ο Server; Οι παίκτες δεν υπολογίζουν ούτε καθημερινές, ούτε αργίες, ούτε Σάββατα, ούτε Κυριακές. Απλώς παίζουν T4C και όχι μόνο αυτό, αλλά δηλώνουν ότι αγοράζουν μεν νέα παιχνίδια, αλλά δεν τα βγάζουν από το κουτί τους ούτε για να τα εγκαταστήσουν.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@HotMail.COM

Ας ξεκινήσουμε με μερικά καλά νέα. Η πρωταπριλιάτικη φάρσα που έκανα αναφέροντας ότι θα εμφανιστούν δύο νέα νησιά στον κόσμο του The 4th Coming, κατέληξε, συμπτωματικά, να βγει κατά ένα μέρος αληθινή. Η Vircom, λοιπόν, σύμφωνα με τις φήμες που κυκλοφόρησαν, ετοιμάζει δύο ακόμα μεγάλα updates για το παιχνίδι. Το ένα θα περιέχει κάποια GM-Toolkits, τα οποία ακόμα δεν γνωρίζω τι δυνατότητες θα δίνουν στους Game Masters για να επέμβουν στο παιχνίδι, και το δεύτερο νέες εκτάσεις για εξερεύνηση, νέα αντικείμενα και τέρατα. Αυτά τα δύο πακέτα θα πρέπει οι δικαιούχοι των Servers να τα ΑΓΟΡΑΣΟΥΝ, διότι μετά την έκδοση του τρίτου νησιού το παιχνίδι θεωρείται ολοκληρωμένο από την εταιρεία και ουσιαστικά έχει εκπληρώσει τους όρους του συμβολαίου της. Το ερώτημα είναι αν αυτές οι τιμές, που η Vircom θα αποφασίσει να πουλήσει τα δύο νέα patches, θα κυμαίνονται σε λογικά πλαίσια ή θα είναι εξωπραγματικές. Επίσης, το μήνα που μας πέρασε έκανε την εμφάνισή της η έκδοση 1.20d, την οποία όμως δεν έχουμε σηκώσει ακόμα στον Server και ούτε πρόκειται δηλαδή, εκτός και αν κυκλοφορήσει κάποιο patch, διότι μαρτυρίες από Servers του εξωτερικού που τη δοκίμασαν, ανέφεραν ότι δημιουργεί συσσώρευση LAG με την πάροδο των ωρών και χρειάζεται ο Server 2-3 restart την ημέρα! Οπως καταλαβαίνετε, όσο καλή και να είναι η 1.20d, από τη στιγμή που δημιουργεί LAG απαγορεύεται να μπει στον Server μας διά ροπάλου! Δεν πρέπει να ξεχάσω να σας ενημερώσω επίσης για το Mule Account, το οποίο είναι μια 6μηνη συνδρομή στο T4C, η οποία προσφέρει τρεις χαρακτήρες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο ως αποθήκες για τα αντικείμενα χαρακτήρων. Με αυτούς τους χαρακτήρες απαγορεύεται να παίρνετε XP και να τους μετακινήσετε από την αρχική πόλη του παιχνιδιού, LightHaven. Τα ακόλουθα χαρακτηριστικά θα δοθούν στους τρεις χαρακτήρες του Mule Account, προκειμένου να μπορούν να κουβαλούν όσο πιο πολλά αντικείμενα γίνεται:



Εικόνες από τη διεξαγωγή του event Safari. Οι συμμετέχοντες ξεναγούνται στο νησάκι όπου θα εξελιχθεί το event.



Στο τελευταίο RUN που έγινε, συμμετείχαν πιο πολλά άτομα από ποτέ!

On-line On-line On-line On-line On-line O

Οι παίκτες μάς γράφουν

ΤΑΔΕ ΕΦΗ HORVATH

Ο Horvath είναι ο παίκτης που θα φιλοξενήσουμε για αυτόν το μήνα. Ο συγκεκριμένος κύριος κατάφερε να συγκεντρώσει τα βλέμματα των παικτών του T4C πάνω του, κυρίως με τα φοβερά ποιήματα που κατά καιρούς δημοσίευε στο (άμοιρο) forum μας. Προτού δώσω το μικρόφωνο στον Horvath, θα σας απαγγείλω ένα απόσπασμα από το τελευταίο ποίημά του... "Κάποιοι με μεγάλο Level την έχουν δει! Και παίζουνε με τους Newbies πολύ. Αλλά δεν είναι αστείο αυτό και θα εκδικηθώ. Δεν λέω ονόματα παρά μόνο παραπτώματα. Γιατί θα πέσουν κεφάλια πολλά και θα το πληρώσουν με λεφτά!!!" Αυτά περί ποιημάτων, σας δίνω τον Horvath τώρα να σας πει δυο λογάκια.

"Ηταν αρχές Νοεμβρίου όταν άρχισα το T4C και δεν ξεκολλούσα από την οθόνη του υπολογιστή με τίποτα. Το πρώτο on-line RPG που έπαιξα (παλαιότερα) ήταν το Ultima Online και έτσι είχα κάποια εμπειρία. Ολα ξεκίνησαν την ημέρα που ο Alex (φίλος μου και στην πραγματική ζωή) με κάλεσε σπίτι του και μου έδειξε το μαγευτικό κόσμο του The 4th Coming καθώς προσπαθούσε να κάνει Level Up στο χαρακτήρα του. Από τότε ΟΛΑ μα ΟΛΑ άλλαξαν. Παράτησα ό,τι άλλο παιχνίδι μού άρεσε και άλλο με ενδιέφερε και ακόμα και τώρα -δηλαδή έπειτα από 6 μήνες- εξακολουθώ να παίζω χωρίς να μου έχει περάσει από το μυαλό να παρατήσω το T4C. Οταν πρωτομπήκα στο παιχνίδι, μου ήρθε ένα page από τον Lord Xeen που μου έλεγε: 'Hi, μικρέ'. Αυτός αργότερα με γνώρισε στις religions και τα guilds. Τα rank up της πρώτης μου religion έγιναν στον Elghonn και πολλά items που μου πρόσφεραν οι ομόθρησκοι μου δόθηκαν με ευχαρίστηση και μου έλεγαν πως για να με συμπαθήσουν στο game, έπρεπε να μην προκαλώ και να μην αναστατώνω το Game [σοφά λόγια], αλλά εγώ έκανα ακριβώς το αντίθετο, γεγονός που έκανε μερικούς να με αντιπαθήσουν. Ο Lord Xeen με βοήθησε πολύ στα πρώτα μου βήματα με items, χρήματα και συμβουλές. Αρχισα να ανεβαίνω Level και γινόμουν όλο και πιο δυνατός. Δεν έλειψαν, φυσικά, οι καβγάδες και τα αστεία, οι πόλεμοι θρησκειών και άλλες συμπλοκές, οι οποίες όμως σταμάτησαν (τουλάχιστον προς το παρόν). Στην πορεία, γνώρισα και τους GMs και τα events που διοργάνωναν. Τα γραφικά ήταν άψογα και όλοι ήταν φιλικοί μαζί μου. Ολο και κάτι σκαρφίζονταν οι GMs και έκαναν το game όλο και πιο ενδιαφέρον. Μέσα στο T4C γνώρισα πάρα πολλά παιδιά. Αυτούς που ξεχωρίζω, όμως, είναι οι εξής: Alex, Lord Xeen, Legion Of Doom, Fenix και Fallen Angel. Εβλεπα στα Top 20 τα Levels και δεν πίστευα στα μάτια μου... Εμαθα να γράφω και στο forum και έτσι επακολούθησαν τα POEMS που άρχισα να γράφω, τα οποία αποδείχτηκαν ενδιαφέροντα και διασκεδαστικά για τους περισσότερους. Επειτα από πολλές ώρες gaming και μεγάλης κούρασης κατάφερα, χάρη στην πολύτιμη βοήθεια του SirPapous και του Alex, να γίνω Seraph, κάτι το οποίο ανανέωσε το ενδιαφέρον και την εμφάνισή μου (το look που λέμε). Αυτά από τον Horvath.... C U ONLINE DUDES!"

- Strength 5000
- Endurance, Agility, Wisdom, Intellect 1
- Hit Points & Mana 1
- Level 100 με Experience 0

Τα Mule Account πληρώνονται όπως μία κανονική συνδρομή, μόνο που βάζετε την υποσημείωση ότι πρόκειται για Mule Account. Επίσης, πρέπει να καθορίσετε το User id & Password του Account που θα γίνει Mule (δηλαδή το User id και Password του Demo Account που θα έχετε ήδη δημιουργήσει). Αφού κανονισθεί το θέμα της πληρωμής, ο GM-DuMmWiaM θα σας δημιουργήσει τους χαρακτήρες Mule. Οι χαρακτήρες Mule είναι πολύ χρήσιμοι και οικονομικοί, σε περίπτωση που χρειάζεστε έξτρα αποθηκευτικό χώρο, πέραν της κανονικής συνδρομής.

Από το χώρο του ίδιου του παιχνιδιού, τώρα, έχουμε διάφορα νέα. Καταρχήν, να δώσω τα συγχαρητήριά μου στη θρησκεία της Talantia, η οποία κατάφερε να κερδίσει στα Religion Events συγκεντρώνοντας 5 πόντους! Δεν ξέρω πώς και γιατί, αλλά τον τελευταίο καιρό η συγκεκριμένη θρησκεία κάνει συνεχόμενες νίκες στο event Treasure Hunt. Προφανώς το τρίο Mits1, Giant και Black-Trader βοηθά στην επικράτηση της θρησκείας του και ενισχύει με αντικείμενα και χρήματα τους πιο αδύναμους. Ο,τι και να κάνετε, πάντως, μπράβο σας, δουλεύετε με ομαδικό πνεύμα. Σαν να μην έφτανε η ισχυρή παρουσία της Talantia στα events, τα μέλη της (με το κλασικό τρίο να πρωτοστατεί) αποφάσισαν να προσφέρουν, επί πληρωμή (σε Gold Pieces), διάφορες υπηρεσίες στους συμπαίκτες. Συγκεκριμένα σε περίπτωση που ένας παίκτης θέλει να βρει κάποιο αντικείμενο ή κάποιον NPC ή, τέλος, αν θέλει συνοδεία σε δύσκολη περιοχή, τότε μπορεί να καλέσει τους πιστούς της Talantia να τον βοηθήσουν, πληκτρολογώντας "Talantia Services" στο Main Channel.

Κλείνοντας για αυτόν το μήνα, να δώσω τα συγχαρητήριά μου στους Rebelion, Bladesinger και Lisa, για την πολύ καλή δουλειά που έχουν κάνει στην T4C Bible τους, την οποία δουλεύουν διαρκώς για τους τελευταίους 5 μήνες. Πρέπει να είναι παγκοσμίως το πιο πλήρες και "στην τρίχα" ενημερωμένο βιβλίο για το The 4th Coming, με απίστευτο όγκο πληροφοριών για τους παίκτες... και, φυσικά, είναι στα ελληνικά! Οι ενδιαφερόμενοι μπορείτε να κατεβάσετε την Bible, σε Word μορφή από το www.t4c.gr μας ή να τη διαβάσετε στην HTML μορφή της, επίσης από τη σελίδα μας. Αυτά τα ολίγα για το μήνα που μας πέρασε.

PC

HALL OF FAME

	Name	Level
1	Vindicator	161
2	Rand al Thor	157
3	Hellraiser	155
4	SirPapoys	149
5	QuickSilver	142
6	NoFear	138
7	Mits1	136
8	Fallen Angel	136
9	Maximus	136
10	Erlik	136
11	Giant	135
12	NoBody	130
13	Jodalar	128
14	Demarest	126
15	Siba	125
16	DON FON	120
17	Sadira	120
18	Zina	120
19	NoOne	118
20	NightWolf	118

Το Hall Of Fame απογειώθηκε και γι' αυτό, φυσικά, ευθύνεται το Colosseum, το οποίο προσφέρει άφθονα XP σε όσους το επισκέπτονται. Ενώ στο προηγούμενο τεύχος ο πρώτος στο Hall Of Fame ήταν στο level 136 και ο τελευταίος στο 107, τώρα, ύστερα από έναν μήνα, το μεγαλύτερο είναι το 161 και το μικρότερο το 118!

MICROSOFT EXCEL 2000

Συναρτήσεις Μέρος Β΄

Είμαι σίγουρος πως για έναν ολόκληρο μήνα, εμπνευσμένοι από το προηγούμενο άρθρο μας, ασχολιόσαστε συνέχεια με το Excel! Πώς; Παίζατε μόνο Red Alert 2 on-line; Καλά δεν πειράζει, αν και καλό θα ήταν να ρίξετε μια ματιά στο Α΄ μέρος, για να μπορέσετε να παρακολουθήσετε καλύτερα ό,τι θα εξηγήσουμε σε αυτό το άρθρο.

του Γιώργου Παλαιού
palaios@value.gr

Αυτό το μήνα θα συνεχίσουμε με τις συναρτήσεις του Excel, καθώς στο προηγούμενο τεύχος είχαμε κάνει την απαραίτητη εισαγωγή. Στο Excel υπάρχουν συναρτήσεις και τύποι για καθετί που μπορείτε να φανταστείτε. Βέβαια, εμείς θα ασχοληθούμε με τις πιο συνηθισμένες απ' αυτές, τις οποίες είναι πιο πιθανό να χρησιμοποιήσουμε.

Εκτός από τη "SUM" που αναλύσαμε στο Α' μέρος και υπολογίζει το άθροισμα μιας περιοχής κελιών, θα δούμε και μερικές άλλες συναρτήσεις, οι πιο πολλές από τις οποίες συντάσσονται όπως η SUM. Ετσι, έχουμε:

AVERAGE

Δίνει το μέσο όρο των τιμών μιας περιοχής κελιών.

Σύνταξη: AVERAGE (κελί 1; κελί 2; ...)

Εναλλακτικά, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και νούμερα ή περιοχές κελιών.

Παράδειγμα: AVERAGE (2;4;6;8), αποτέλεσμα: 5

Απαραίτητη Σημείωση: Γενικά, στους τύπους, τα κελιά ή οι παράμετροι χωρίζονται με ";", ενώ τα ":" συμβολίζουν την περιοχή κελιών.

COUNT

Μετράει τον αριθμό των κελιών που δεν είναι άδεια σε μια περιοχή.

Σύνταξη: COUNT(κελί:κελί)

Παράδειγμα: COUNT(E5:E19), αποτέλεσμα: 8 (αν 8 κελιά έχουν περιεχόμενο)

COUNTIF

Μετράει τον αριθμό των κελιών, που πληρούν ορισμένα κριτήρια.

Σύνταξη: COUNTIF(περιοχή κελιών; κριτήρια)

Παράδειγμα: COUNTIF(A5:A10; ">5"), αποτέλεσμα: αν τα κελιά αυτά έχουν τους αριθμούς 2, 4, 6, 7, 1, 3, θα πάρουμε το αποτέλεσμα "2" καθώς δύο κελιά περιέχουν νούμερα μεγαλύτερα του 5

MAX

Δίνει τη μεγαλύτερη τιμή μιας περιοχής.

Σύνταξη: MAX(περιοχή κελιών)

Παράδειγμα: Αν τα κελιά A1 έως A5 έχουν τους αριθμούς 2, 4, 6, 8, 10, ο τύπος MAX(A1:A5) θα μας δώσει "10" που είναι ο μεγαλύτερος αριθμός αυτής της περιοχής

MIN

Επιστρέφει τη μικρότερη τιμή μιας περιοχής κελιών.

Σύνταξη: MIN(περιοχή κελιών)

Παράδειγμα: Αν έχουμε τα προηγούμενα κελιά, τότε ο τύπος MIN(A1:A5) θα μας δώσει "2"

ROUND

Στρογγυλοποιεί την τιμή κάποιου κελιού κατά τον καθορισμένο αριθμό ψηφίων.

Σύνταξη: ROUND(νούμερο; αριθμός ψηφίων)

Παράδειγμα: ROUND(4,569;2), αποτέλεσμα "4,57"

ABS

Δίνει την απόλυτη τιμή ενός αριθμού.

Σύνταξη: ABS(νούμερο)

Παράδειγμα: ABS(-5), αποτέλεσμα "5"

SUMIF

Υπολογίζει το άθροισμα μιας περιοχής κελιών που πληρούν ορισμένα κριτήρια.

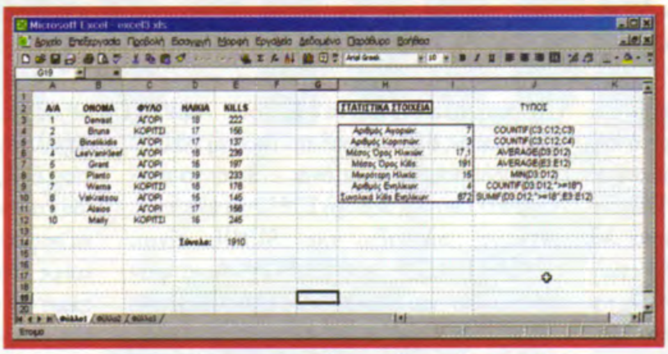
Σύνταξη: SUMIF(περιοχή κελιών που θα εξεταστούν; κριτήρια; περιοχή κελιών που θα αθροισθούν, αν ικανοποιηθεί το κριτήριο)

Παράδειγμα: Στην περιοχή A1:A5 έχουμε τις ηλικίες 30, 31, 33, 34, 35, ενώ στην περιοχή B1:B5 έχουμε σε χιλιάδες τους μισθούς 150, 200, 215, 225, 230. Ο τύπος SUMIF(A1:A5; ">33"; B1:B5) μας δίνει 455 καθώς προστίθενται οι μισθοί αυτών που έχουν ηλικία 34 και 35. Τη συνάρτηση SUMIF θα την εξηγήσουμε περαιτέρω στο τελευταίο παράδειγμα.

Τους τύπους αυτούς μπορούμε να τους εισαγάγουμε είτε με το ίσον ("="), όπως εξηγήσαμε



στο Α' μέρος, είτε με τη βοήθεια του Excel από το μενού "Εισαγωγή", "Συνάρτηση". Η δεύτερη μέθοδος ίσως είναι καλύτερη για τους αρχάριους, αφού στο παράθυρο που ανοίγει μπορούμε να δούμε όλες τις συναρτήσεις που έχει το Excel με μια μικρή περιγραφή για την καθεμία, ενώ μας υποδεικνύει και τις παραμέτρους που χρειάζονται οι συναρτήσεις και εμείς απλώς τις συμπληρώνουμε.



Ο πίνακας με τα στοιχεία και τους υπολογισμούς της clan μας. Σας παραθέτουμε δεξιά και τους τύπους για να δείτε πώς ακριβώς συντάσσονται.

ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ

Ας συνεχίσουμε με ένα παράδειγμα. Αλήθεια, όταν θέλουμε να αγοράσουμε έναν καινούριο υπολογιστή από πόσα μαγαζιά περνάμε; Πώς συγκρίνουμε τις τιμές που συγκεντρώνουμε; Θα δείτε αμέσως πώς το Excel θα απλοποιήσει τη διαδικασία. Εστω, λοιπόν, ότι αφού έχουμε αποφασίσει για τα χαρακτηριστικά του υπολογιστή μας, περνάμε από τα φοβερά και τρομερά υποκαταστήματα των "Kratsas Stores" (βλ. παλιά κόμιξ του "PC Master") για να πάρουμε τιμές. Γυρνάμε όλο χαρά, ανοίγουμε το Excel και αρχίζουμε να περνάμε τα στοιχεία. Στα κελιά C1 έως G1 γράφουμε τα ονόματα των καταστημάτων, ενώ στις στήλες A και B τα χαρακτηριστικά του υπολογιστή μας. Αφού συμπληρώσουμε και τις τιμές, ήρθε η ώρα των τύπων! Στη γραμμή 13 (αν χρησιμοποιείτε τα ίδια κελιά με εμάς) θέλουμε το σύνολο της τιμής, το οποίο θα βρούμε για το κατάστημα "Kratsas Store 1" με τη συνάρτηση "SUM". Επειτα κάνοντας autofill (βλ. προηγούμενο τεύχος) βρίσκουμε και τα υπόλοιπα σύνολα. Βέβαια, οι τιμές που βρήκαμε δεν είναι αυτές που θα πληρώσουμε εμείς, αλλά θα πρέπει να προσθέσουμε το ΦΠΑ (18%). Αυτό θα γίνει στη γραμμή 15. Ουσιαστικά πρέπει να πολλαπλασιάσουμε τη συνολική τιμή με 1,18. Για να γίνει αυτό στο κελί C15, πρέπει να γράψουμε "=C13*1,18". Για να υπολογιστεί η τελική τιμή αυτόματα και για τα υπόλοιπα καταστήματα κάνουμε autofill (και πάλι). Ωραία! Με μια γρήγορη ματιά βλέπουμε από ποιο κατάστημα μας συμφέρει να αγοράσουμε τον υπολογιστή μας. Ομως, είχαμε διαβάσει και στο "Computer Για Ολους" τον οδηγό για τη συναρμολόγηση του υπολογιστή κομμάτι-κομμάτι από εμάς τους ίδιους, γιατί λοιπόν να μη δοκιμάσουμε; Μάλιστα, αν αγοράσουμε κάθε κομμάτι από διαφορετικό κατάστημα, ίσως μας έρθει και φθηνότερα! Στη στήλη "I" θα βρούμε ποια είναι η μικρότερη τιμή που μπορούμε να δώσουμε για κάθε εξάρτημα, με τη βοήθεια της συνάρτησης MIN. Συγκεκριμένα στο κελί "I3" θα βρούμε τη μικρότερη τιμή για επεξεργαστή. Απλώς, χρησιμοποιούμε αυτή τη συνάρτηση, η οποία στη συγκεκριμένη περίπτωση θα γίνει "=MIN(C3:G3)", σύμφωνα με τον τρόπο που περιγράψαμε. Μετά με αυτόματη συμπλήρωση επεκτείνουμε τους υπολογισμούς μας για όλα τα εξαρτήματα. Μπορούμε να δούμε το σύνολό μας κάνοντας αυτόματη συμπλήρωση από τις γραμμές "Σύνολο" και "Σύνολο με ΦΠΑ". Βλέπουμε, λοιπόν, ότι αν αγοράσουμε εξάρτημα-εξάρτημα τον υπολογιστή μας κερδίζουμε ένα σεβαστό ποσό, κάτι που ισχύει και στην πραγματικότητα βέβαια!

ΑΠΟΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΣΤΗΝ CLAN ΜΟΥ;

Ας δούμε με ένα δεύτερο παράδειγμα πώς το Excel μπορεί να μας φανεί χρήσιμο, δίνοντάς μας στατιστικά στοιχεία για την clan μας. Σίγουρα, είναι αρκετά καλό να ξέρουμε πόσα kills ή νίκες έχει κάνει η clan μας ή ποιος είναι ο μέσος όρος τους. Εμείς δημιουργούμε έναν απλό πίνακα με λίγα δεδομένα (δείτε και τη σχετική εικόνα) στον οποίο θα υπολογίσουμε ορισμένα στοιχεία, ενώ εσείς ανάλογα με την clan σας και τα δεδομένα που έχετε στη διάθεσή σας μπορείτε να υπολογίσετε πολύ περισσότερα. Αφού, λοιπόν, έχουμε περάσει τα δεδομένα, μπορούμε να αρχίσουμε να κάνουμε τους υπολογισμούς μας. (Επειδή αναγκαστικά χρησιμοποιούμε συγκεκριμένα κελιά, δείτε και την εικόνα για να διευκολυνθείτε). Θα ξεκινήσουμε βρίσκοντας πόσα είναι τα αγόρια που συμμετέχουν στην clan μας. Ισως φαίνεται λίγο απλοϊκό αυτό, αφού μπορούμε να το διαπιστώσουμε με μια ματιά, αλλά σε έναν μεγάλο πίνακα καμία απάντηση δεν είναι αυτονόητη. Παρατηρούμε ότι στη στήλη "ΦΥΛΟ" είναι ανακατεμένα αγόρια και κορίτσια, οπότε η συνάρτηση "count" δεν μας κάνει καθώς θα τους μετρήσει όλους. Γι' αυτό το λόγο θα χρησιμοποιήσουμε την "countif". Σύμφωνα με τα όσα έχουμε πει για τη σύνταξή της, εδώ θα γραφεί ως: "=COUNTIF(C3:C12;C3)", δηλαδή: υπολόγισε πόσα κελιά στην περιοχή C3 ως C12 (σ.σ.: στήλη Φύλο) έχουν τιμή ίδια με το κελί C3 (Αγόρι). Την αντίστοιχη διαδικασία κάνουμε για να βρούμε και τον αριθμό των κοριτσιών.

Ο μέσος όρος των ηλικιών, όπως και των kills, βρίσκεται πολύ εύκολα με τη χρήση της συνάρτησης "AVERAGE", χρησιμοποιώντας απλώς ως περιοχή κελιών τις αντίστοιχες στήλες. Συγκεκριμένα για τις ηλικίες ο τύπος γίνεται: "=AVERAGE(D3:D12)".

Για να βρούμε τον αριθμό των ενηλίκων, θα χρησιμοποιήσουμε τη συνάρτηση "countif", εφαρμόζοντας σχεδόν την ίδια διαδικασία με πριν, με μία μικρή διαφορά: ενήλικοι θεωρού-

Μικρές συμβουλές και κόλπα

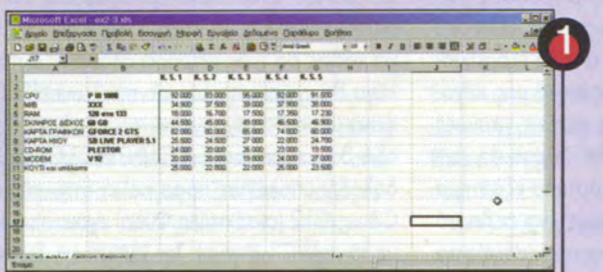
- **Αν θέλουμε να γεμίσουμε μια περιοχή με την ίδια τιμή ή τύπο, ο γρηγορότερος τρόπος είναι ο εξής: Επιλέγουμε την περιοχή, γράφουμε την τιμή και πατάμε Ctrl+Enter.**
- **Πολλές φορές το κείμενο που έχουμε σε κάποιο κελί είναι μεγαλύτερο από το πλάτος του. Αν θέλουμε το πλάτος όλης της στήλης να μεγαλώσει ώστε να χωράει ακριβώς το μεγαλύτερο κελί σε μήκος, πάμε το δείκτη του ποντικού στη γραμμή ανάμεσα από τα γράμματα των στηλών. Ο δείκτης μετατρέπεται σε λεπτό μαύρο σταυρό με βελάκια, κάνουμε διπλό κλικ και το πλάτος θα αλλάξει αυτόματα.**
- **Αν έχουμε μεγάλα φύλλα (worksheets) μπορούμε να τα χωρίσουμε στην οθόνη, ώστε να βλέπουμε ταυτόχρονα πολλές περιοχές τους. Αυτό γίνεται από το μενού "Παράθυρο", "Διαίρεση". Αν θέλουμε να μετακινήσουμε μόνο μία περιοχή και να κρατήσουμε τις υπόλοιπες σταθερές, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την εντολή "Σταθεροποίηση Τμήματος Παραθύρου" από το μενού "Παράθυρο".**
- **Οπως θα παρατηρήσετε γράφοντας ένα κλάσμα (π.χ. 5/6) το Excel νομίζει ότι είναι ημερομηνία και το αλλάζει ανάλογα (π.χ. 5 Ιουνίου). Για να εισαγάγουμε ένα κλάσμα πρέπει να γράψουμε πριν ένα μηδέν(!) (δηλ. 0 5/6). Μόνο τότε θα καταλάβει το Excel ότι είναι κλάσμα!**
- **Για να εισαγάγουμε σε κάποιο κελί την τρέχουσα ημερομηνία πατάμε Ctrl+; ενώ για να εμφανιστεί η ώρα πατάμε Ctrl+Shift+;.**

νται όσοι είναι πάνω από 18 χρονών και θα πρέπει να το συμβολίσουμε ανάλογα. Ετσι, γράφουμε "=COUNTIF(D3:D12;"≥18")" και ζητάμε από το Excel να μετρήσει στην περιοχή D3 ως D12 όσους έχουν ηλικία μεγαλύτερη ή ίση με 18 (≥18). Ας υποθέσουμε ότι βρίσκουμε πως έχουμε 4 ενηλίκους στην clan μας. Πώς θα βρούμε, όμως, πόσα kills έχουν κάνει αυτοί; Αν είχαμε μόνο αυτούς στον πίνακα, με μια απλή συνάρτηση "SUM" θα ήταν πολύ εύκολο να τα υπολογίσουμε. Τώρα, θα χρησιμοποιήσουμε τη "SUMIF". Μη νομίσετε ότι είναι δύσκολη η σύνταξή της, απλώς θέλει λίγη προσοχή. Γράφοντάς το πιο απλά, θέλουμε αφού βρούμε από την περιοχή των ηλικιών ποιοι είναι πάνω από 18 να υπολογίσουμε τα kills τους. Ακριβώς έτσι, λοιπόν, θέλουμε από την περιοχή D3:D12 να υπολογίσουμε ποιοι είναι ≥18 και να προστεθούν από την περιοχή E3:E12 τα kills τους. Αρα η σύνταξη της SUMIF είναι: "=SUMIF(D3:D12;"≥18";E3:E12)". Αυτά ήταν τα στοιχεία που υπολογίσαμε εμείς, εσείς βέβαια μπορείτε να τα επεκτείνετε ανάλογα με τις ανάγκες σας.

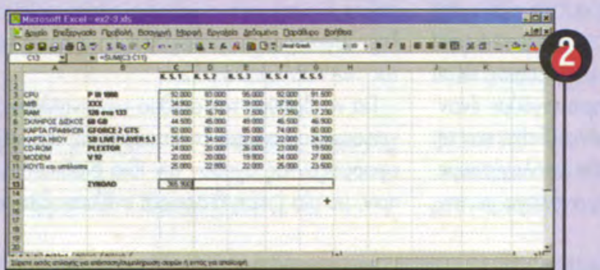
ΚΙ ΑΚΟΜΑ ΔΕΝ ΕΙΔΑΤΕ ΤΙΠΟΤΑ...

Το Excel, όπως θα παρατηρήσατε, περιέχει πλήθος συναρτήσεων, με τις οποίες όμως δεν ασχοληθήκαμε γιατί είναι ειδικού ενδιαφέροντος. Εμείς, κάνοντας μία εισαγωγή στον κόσμο του Excel και των συναρτήσεων, προσπαθήσαμε να σας εξηγήσουμε μερικές απλές συναρτήσεις και με δύο πρακτικά παραδείγματα να σας δείξουμε ότι απευθύνεται σε όλους. Ελπίζουμε να σας κεντρίσαμε αρκετά το ενδιαφέρον, ώστε να ασχοληθείτε περισσότερο με αυτό! PC

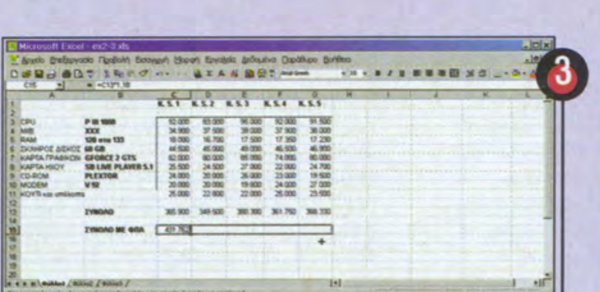
Αγοράζοντας Η/Υ με τη βοήθεια του Excel



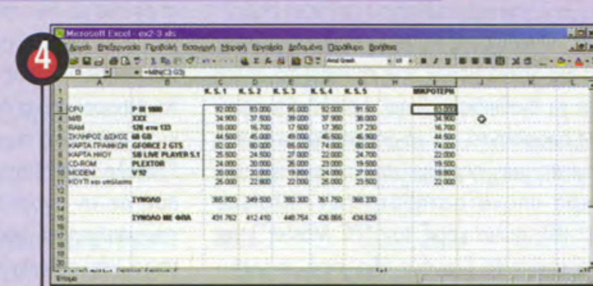
Ξεκινάμε περνώντας τα ονόματα των καταστημάτων, τα στοιχεία του υπολογιστή και τις τιμές.



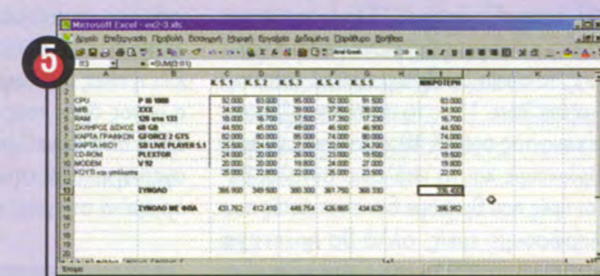
Επειτα βρίσκουμε το σύνολο των τιμών για κάθε σύνθεση προσθέτοντας με τη συνάρτηση "SUM". Για το πρώτο κατάστημα ο τύπος είναι "=SUM(C3:C11)", ενώ για τα υπόλοιπα χρησιμοποιούμε autofill ώστε να υπολογιστούν αυτόματα.



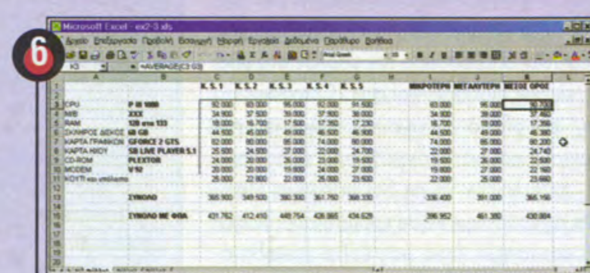
Η τελική τιμή που θα πληρώσουμε δεν είναι άλλη από το σύνολο που βρήκαμε πολλαπλασιασμένο με 1,18 (βλ. ΦΠΑ). Ετσι, στο κελί C15 γράφουμε "=C13*1,18" και κάνουμε αυτόματη συμπλήρωση και για τα υπόλοιπα καταστήματα.



Σύμφωνα με το παράδειγμά μας, θα βρούμε πόσο κάνουν τα φθηνότερα εξαρτήματα με τη χρήση της συνάρτησης MIN. Ετσι, για να βρούμε πόσο κάνει ο φθηνότερος επεξεργαστής γράφουμε: "=MIN(C3:G3)", ενώ για τα υπόλοιπα κάνουμε πάλι autofill.



Αφού βρήκαμε τις φθηνότερες τιμές για κάθε εξάρτημα, ας δούμε πόσο στοιχίζει συνολικά αν συναρμολογήσουμε μόνοι μας τον υπολογιστή. Για το σύνολο χρησιμοποιούμε απλώς τη συνάρτηση SUM και για να βρούμε την τελική τιμή θα πολλαπλασιάσουμε με 1,18. (Εναλλακτικά μπορούμε να κάνουμε autofill από τις γραμμές "σύνολο" και "σύνολο με ΦΠΑ".)



Τέλος, μπορούμε να βρούμε το μέσο όρο των τιμών για κάθε κομμάτι του υπολογιστή με τη συνάρτηση "AVERAGE" προκειμένου να έχουμε μια εικόνα της ελληνικής αγοράς. Εμείς υπολογίσαμε και τις μεγαλύτερες τιμές (MAX).


EUROFIGHTER
TYPHOON
ΤΙΠΟΤΑ ΔΕΝ ΣΤΕΚΕΤΑΙ ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ ΤΟΥ
PC CD ROM
Officially endorsed by
Eurofighter Typhoon
Rage
www.rage.com
© Copyright Rage Games Limited 2001. All Rights Reserved.
DID
BEACON
MULTIMEDIA
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε., ΑΕΤΙΔΕΩΝ 13, ΧΟΛΑΡΓΟΣ, Τηλ: (01) 6595630-5 Φαξ: (01) 6595636,
Url: www.beacon.gr, E-mail: beacon@beacon.gr.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΤΗ VISUAL C++ 6.0

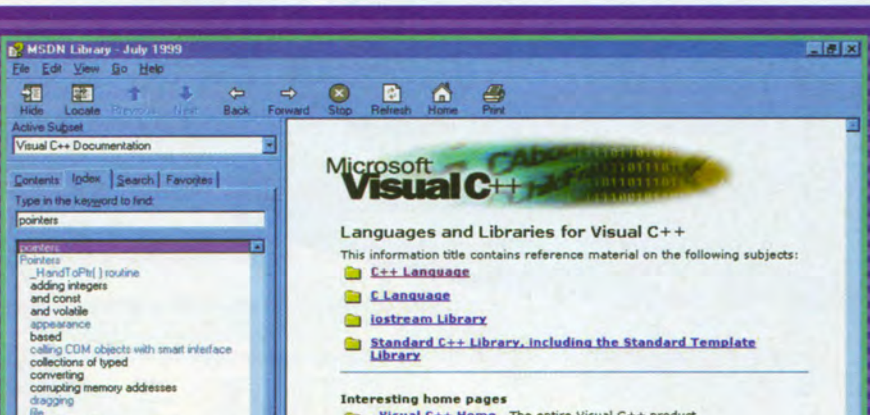
Δείκτες σε C++

Μέρος 19ο

Οι δείκτες ή pointers, όπως αναφέρονται στην ξένη βιβλιογραφία, αποτελούν ένα από τα κυριότερα συστατικά του σύγχρονου προγραμματισμού. Κάθε δομή που "σέβεται" τον εαυτό της εμπεριέχει κάποια μέλη τύπου pointer. Η σωστή χρήση τους λύνει τα χέρια του developer σε πολλά προβλήματα, αρκεί να αποκτήσει κάποια εμπειρία στην ευρηματική εκμετάλλευσή τους. Αυτόν το μήνα θα εξηγήσουμε την έννοια του δείκτη και θα κάνουμε μία συνοπτική εισαγωγή στον ανεξάντλητο κόσμο των εφαρμογών τους...

του Βαγγέλη Αλευρίτη
a_vaggelis@hotmail.com

Ξεκινάμε με το απλούστερο ερώτημα όλων: "Τι είναι δείκτης;". Δείκτης είναι μία μεταβλητή της οποίας το περιεχόμενο είναι η διεύθυνση μνήμης μιας άλλης μεταβλητής. Ακούγεται ελαφρώς δυσνόητο, μα η έννοια του pointer θα αποσαφηνιστεί αρκετά αν διαμορφώσουμε μια ξεκάθαρη εικόνα της μνήμης ενός υπολογιστή και του τρόπου με τον οποίο αποθηκεύονται εκεί οι μεταβλητές. Κάθε μεταβλητή, λοιπόν, καταλαμβάνει κάποια "κελιά" μνήμης. Το ελάχιστο που μπορεί να καταλάβει είναι ένα byte. Κάθε byte μνήμης, το οποίο μπορούμε να φανταζόμαστε και ως ένα στοιχειώδες "κελί" πληροφορίας, έχει μια μοναδική διεύθυνση που αναφέρεται σε αυτό. Μία μεταβλητή μας, προφανώς, μπορεί να απλώνεται σε περισσότερα του ενός κελιά (π.χ. αν είναι πίνακας). Μπορούμε, μάλιστα, να διαπιστώσουμε πόσα bytes απαιτεί κάθε μεταβλητή μας με τη βοήθεια της εντολής της C++ sizeof(). Πιο συγκεκριμένα, η συνάρτηση sizeof(char) θα μας επιστρέψει την τιμή 1, η οποία και μας δηλώνει πως ο τύπος δεδομένων char "γεμίζει" ένα μόνο byte μνήμης.



Η MSDN Library που συνοδεύει το Visual Studio 6.0 θα σας λύσει αρκετές απορίες.

OPERATOR &

Παράλληλα, από τη στιγμή που οι θέσεις μνήμης έχουν συγκεκριμένες διευθύνσεις, χρειαζόμαστε έναν τρόπο ώστε να μαθαίνουμε σε ποιο συγκεκριμένο κελί έχει αποθηκευτεί η εκάστοτε μεταβλητή μας. Στην περίπτωση που αυτή καταλαμβάνει περισσότερα του ενός bytes χρειαζόμαστε έστω τη διεύθυνση του πρώτου byte από όπου έχει ξεκινήσει η αποθήκευσή της από τον υπολογιστή μας. Τη λύση δίνει το εύχρηστο σύμβολο-τελεστής &. Ας δούμε τη χρήση του μέσα από ένα παράδειγμα. Ορίζουμε μία μεταβλητή τύπου integer στην οποία δίνουμε την τιμή 10:

int x=10;

Ορίζουμε ακόμα μία μεταβλητή τύπου integer, η οποία θα χρησιμοποιηθεί στο ρόλο του δείκτη:

int pointTOx;

Αν γράφαμε την εντολή pointTOx = x; τότε η μεταβλητή pointTOx θα πάρει την τιμή 10 όπως μία συνηθισμένη integer μεταβλητή. Αν, όμως, δώσουμε την εντολή pointTOx = &x; η pointTOx δεν θα πάρει την τιμή της x αλλά την τιμή της διεύθυνσης μνήμης του κελιού στο οποίο και έχει αποθηκευτεί προηγουμένως η x. Ο τελεστής & μπροστά από το όνομα κάποιας μεταβλητής επιστρέφει τη διεύθυνσή της στη μνήμη και όχι το περιεχόμενό της.

μεταβλητή x

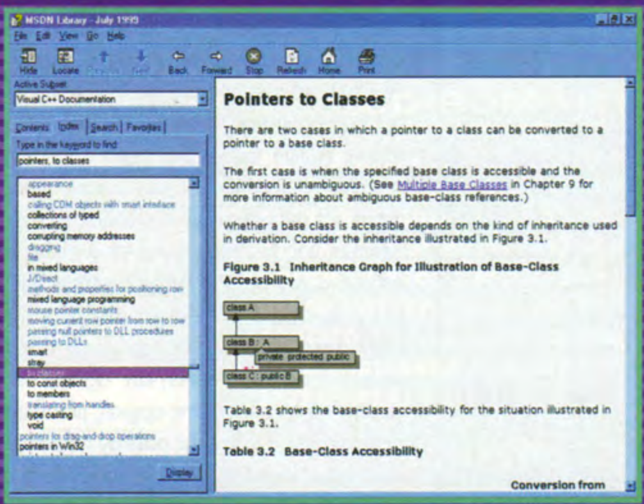
	10			

Διευθύνσεις:

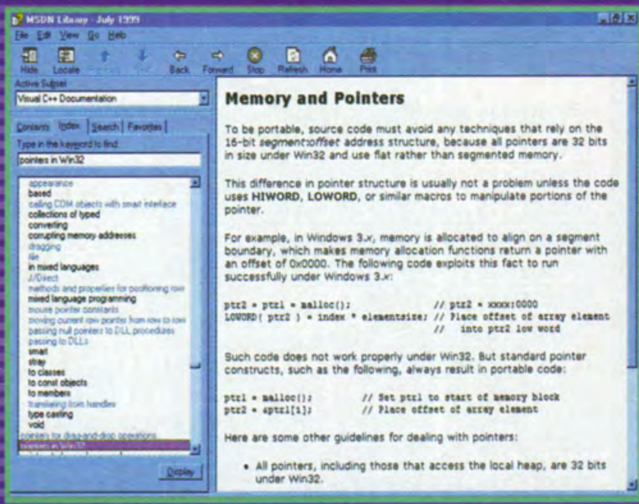
1782	1783	1784	1785	1786

μεταβλητή pointTOx

	1783	



Αρκετές είναι οι αναφορές στην ευρύτατα χρησιμοποιούμενη σχέση pointers και κλάσεων.



Βοήθεια του MSDN για δείκτες και μνήμη...

Είναι κατανοητό πως μία εντολή όπως η y=pointTOx; θα αποδώσει στην y την τιμή 1783, τη διεύθυνση της μεταβλητής x, δηλαδή, στην οποία και "δείχνει" η pointTOx.

OPERATOR *

Τι γίνεται, όμως, στην περίπτωση που δεν θέλουμε να αναφερθούμε στη διεύθυνση μνήμης που "δείχνει" ένας δείκτης, αλλά στο ίδιο το περιεχόμενο αυτής της διεύθυνσης; Επανερχόμαστε στο ανωτέρω παράδειγμα για να δούμε τη χρήση του τελεστή *. Οταν πληκτρολογούμε *pointTOx ο υπολογιστής μας καταλαβαίνει το περιεχόμενο του κελιού της μνήμης που δείχνει ο pointer pointTOx. Ετσι, η τιμή της *pointTOx είναι 10 (ίση με την τιμή της x γιατί εκεί δείχνει η pointTOx). Με λίγα λόγια, το σύμβολο * μπροστά από μία μεταβλητή-δείκτη λέει στον compiler να αναζητήσει τη διεύθυνση που κρατάει ο pointer και να επιστρέψει το περιεχόμενό της. Αρα η *pointTOx επιστρέφει πραγματικά δεδομένα και όχι διεύθυνση μνήμης (κατά κάποιον τρόπο ο τελεστής * είναι ο αντίθετος του τελεστή &).

Για να σιγουρευτείτε ότι δεν έχετε μπερδευτεί εντελώς, εξασφαλίστε ότι καταλαβαίνετε πως αν δώσουμε τις εντολές:

date = 13;
deiktis = &date;
τα παρακάτω θα είναι αληθή:

date == 13
&date == 1837 (Διεύθυνση μνήμης της μεταβλητής date)
deiktis == 1837
***deiktis == 13**

ΔΗΛΩΣΗ ΔΕΙΚΤΩΝ

Οταν επιχειρούμε να δηλώσουμε έναν δείκτη, ο ενδεδειγμένος τρόπος δεν είναι να τον δηλώσουμε απλώς ως έναν integer που θα κρατήσει μια διεύθυνση μνήμης οποιασδήποτε άλλης μεταβλητής. Αντιθέτως, μπορούμε να δηλώσουμε έναν pointer με αναφορά στον τύπο δεδομένων της μεταβλητής την οποία προορίζετε να "δείχνει". Παραδείγματος χάρη, η δήλωση : char * pointchar; δηλώνει τον δείκτη pointchar (ο οποίος πάντοτε στεγάζει μια αριθμητική διεύθυνση) και δίνει έμφαση στο γεγονός ότι ο pointchar θα περιέχει μία διεύθυνση μνήμης στην οποία πρέπει να βρίσκεται αποθηκευμένο ένα char. Υπάρχει, μάλιστα, η δυνατότητα να αρχικοποιήσουμε μία δήλωση δείκτη ως εξής: char * greet = "hello"; Προφανώς, οι εντολές:
int number;
int *deiktis = &number;
ισοδυναμούν με τις:

int number;
int *deiktis;
deiktis = &number;

Μπορούμε να δημιουργήσουμε και έναν πίνακα από δείκτες που να δείχνουν π.χ. σε μεταβλητές integer με τον τρόπο που ακολουθεί:

int *pointers[10]; /* Declares an array of pointers */

Προσοχή μη συγχέετε τον πίνακα δεικτών με το δείκτη σε πίνακα. Ενας δείκτης μπορεί να δείχνει και σε ολόκληρο πίνακα:

int (*pointer)[10]; /* Declares a pointer to an array of 10 elements */

ΔΕΙΚΤΕΣ ΣΕ ΔΕΙΚΤΕΣ

Η C++ , visual ή μη, παρέχει τη δυνατότητα δημιουργίας δεικτών που δείχνουν σε άλλους δεί-

Δυο λόγια ινδιάνικης σοφίας (ή αλλιώς προγραμματιστικό tip!)

Για τον αρχάριο προγραμματιστή, οι δείκτες ζαλίζουν περισσότερο και από ντρίπλα του Καραγκούνη. Ιδιαίτερα παρεξηγήσιμο είναι το κομμάτι των δηλώσεων στο οποίο το σύμβολο * αποκτά καθαρά "μεταφορικό" χαρακτήρα. Ενώ γενικότερα ο τελεστής & σημαίνει "διεύθυνση της μεταβλητής ..." και ο τελεστής * μεταφράζεται "περιεχόμενα της διεύθυνσης που κρατείται στη μεταβλητή ..." στο κομμάτι των δηλώσεων δώστε λίγη προσοχή. Εκεί το σύμβολο * σημαίνει απλώς ότι μιλάμε για pointer. Γι' αυτό, άλλωστε, και έχει νόημα μία εντολή όπως η int *deiktis = &number; στις δηλώσεις. Αντίθετα, η εντολή *deiktis = &number; σε κάποιο άλλο σημείο του κώδικα δεν θα είχε και πολύ νόημα, καθότι θα εξίσωνε τα περιεχόμενα της διεύθυνσης που δείχνει ο δείκτης με τη διεύθυνση της μεταβλητής number και όχι με το περιεχόμενό της. Το λογικό θα ήταν *deiktis = number;

Θέματα προηγούμενων τευχών

ΤΕΥΧΟΣ 111 *(ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1999)*	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΓΛΩΣΣΑ
ΤΕΥΧΟΣ 112 *(ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1999)*	ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
ΤΕΥΧΟΣ 113 *(ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2000)*	ΜΕΝΟΥ ΚΑΙ... ΦΑΝΤΑΣΙΑ!
ΤΕΥΧΟΣ 115 *(ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2000)*	CONTROLS & DIALOGS
ΤΕΥΧΟΣ 117 *(ΜΑΡΤΙΟΣ 2000)*	ACTIVEX ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 119 *(ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2000)*	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΕΣ ΔΙΑΘΕΣΕΙΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 121 *(ΜΑΪΟΣ 2000)*	ΠΑΜΕ ΣΤΟΙΧΗΜΑ...
ΤΕΥΧΟΣ 123 *(ΙΟΥΝΙΟΣ 2000)*	ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ
ΤΕΥΧΟΣ 125 *(ΙΟΥΛΙΟΣ 2000)*	ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ
ΤΕΥΧΟΣ 127 *(ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΣ
ΤΕΥΧΟΣ 129 *(ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2000)*	ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΑ ΒΑΣΙΚΑ...
ΤΕΥΧΟΣ 131 *(ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	DIRECTX ΚΑΙ GAME PROGRAMMING
ΤΕΥΧΟΣ 133 *(ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	DIRECTX No 2: Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ...
ΤΕΥΧΟΣ 135 *(ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2001)*	DIRECTX ΚΑΙ ΗΧΟΣ - ΑΡΧΙΣΑΝ ΤΑ ΟΡΓΑΝΑ!
ΤΕΥΧΟΣ 136 *(ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2001)*	ON-LINE ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ
ΤΕΥΧΟΣ 137 *(ΜΑΡΤΙΟΣ 2001)*	DIRECTX 8.0 SDK
ΤΕΥΧΟΣ 138 *(ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2001)*	C++ ΓΙΑ ΦΟΙΤΗΤΕΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 139 *(ΜΑΪΟΣ 2001)*	ΚΡΕΜΑΛΑ ΜΕ C++

κτες, οι οποίοι με τη σειρά τους δείχνουν σε κάποια απλή μεταβλητή δεδομένων. Το παρακάτω παράδειγμα ελπίζουμε να απαλύνει κάπως τη ναυτία που σας προκάλεσε η παραπάνω πρόταση!

```
char a;
char * b;
char ** c;
a = 'm';
b = &a;
c = &b;
```

Δείτε τι συμβαίνει στη μνήμη μετά την εκτέλεση του κώδικα που παραθέσαμε...

Μεταβλητές:

a ◄── b ◄── c

...	m	...	3783	...	5053	...

Διευθύνσεις:

3783 ... 5053 ... 10231

Η δήλωση char ** c; εκφράζει το γεγονός πως ο pointer c δείχνει σε έναν άλλον pointer (τον b εν προκειμένω), που με τη σειρά του περιέχει τη διεύθυνση μιας μεταβλητής τύπου char (την a δηλαδή).

ΔΕΙΚΤΕΣ ΩΣ ΟΡΙΣΜΑΤΑ ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΩΝ

Μία συχνή χρήση των δεικτών είναι η συμμετοχή τους στα ορίσματα μιας συνάρτησης. Παρακάμπτουμε τις θεωρητικές εισαγωγές για χάρη ενός πιο κατανοητού παραδείγματος. Μελετήστε με προσοχή την εξής συνάρτηση:

```
void swap(int x, int y);
{ int temp;
temp = x;
x = y;
y = temp;}
```

Ισως, ήδη, να παρατηρήσατε τη χρησιμότητά της: Καμία! Και αυτό γιατί η συνάρτηση swap που υποτίθεται ότι ανταλλάσσει τις τιμές που έχουν οι δύο μεταβλητές-ορίσματα που δέχεται, δεν μπορεί να επηρεάσει τις τιμές τους παρά μόνο τοπικά. Το x δηλαδή θα πάρει την τιμή του y μόνο μέσα στη συνάρτηση swap. Μετά την κλήση της οι αρχικές τιμές των x, y στο πρόγραμμα που κάλεσε τη swap θα έχουν παραμείνει αμετάβλητες. Αυτή η μέθοδος περάσματος τιμών σε μια συνάρτηση λέγεται "κλήση κατά αξία" (by value). Με αυτήν τη μέθοδο οι μεταβλητές που παίρνουν τη θέση των παραμέτρων μιας συνάρτησης απλώς αντιγράφουν το περιεχόμενό τους στη μνήμη ώστε η συνάρτηση να μπορεί να το μάθει, δίχως, όμως, να μπορεί να επέμβει στο πρωτότυπο. Ο κώδικας που θα μας εξυπηρετούσε για τη swap(x,y) είναι αυτός:

```
void swap(int& x, int& y);
{ int temp;
temp = x;
x = y;
y = temp;}
```

Εδώ η κλήση γίνεται με αναφορά (by reference). Δεν δημιουργείται κανένα αντίγραφο δεδομένων στη μνήμη (οικονομικότερο δηλαδή!) και η συνάρτηση swap πληροφορείται τις διευθύνσεις των μεταβλητών x και y. Ο,τι αλλαγή κάνει εκεί, διατηρείται καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος, μια και επεμβαίνει στο μοναδικό σημείο της μνήμης όπου είναι αποθηκευμένο το περιεχόμενο των x και y. Φανταστείτε ότι ακόμα και σε περίπτωση που η συνάρτησή μας δεν έχει σκοπό να αλλοιώσει τα δεδομένα που θα προσλάβει η κλήση ορισμάτων με αναφορά, είναι συμφέρουσα γιατί δεν αντιγράφει μεγάλα μπλοκ δεδομένων στη μνήμη, κάτι που κάνει η κλήση κατ' αξία με σκοπό να μη γίνει επέμβαση στις αρχικές μεταβλητές. Εναλλακτική μέθοδος της pass by reference είναι η pass by address που χρησιμοποιεί δείκτες αλλά είναι πιο δύσχρηστη, με αποτέλεσμα να καταφεύγουμε σε αυτήν αναγκαστικά μόνο αν προγραμματίζουμε σε απλή C.

VOID POINTERS ΚΑΙ CASTING

Ακόμα ένα τύπος δείκτη είναι ο void. Δηλώνοντας έναν void pointer έχουμε το πλεονέκτημα να τον κάνουμε να "δείχνει" σε μεταβλητές διαφορετικού τύπου κατά τη διάρκεια ενός προγράμματος.

```
int x;
float y;
void *p; //void pointer

  p=&x; //δείχνει την μεταβλητή x
  *(int *)p=15; // Σημαίνει πως ο p δείχνει σε
έναν int * type (pointer to integer)
  p=&y; // δείχνει την μεταβλητή y
  *(float *)p=340.75; // Σημαίνει πως ο p δεί-
χνει σε έναν float * type (pointer to float)
```

Οι εντολές *(int *)p=15; και *(float *)p=340.75; αποτελούν τη μέθοδο casting. To casting είναι απαραίτητο στους δείκτες τύπου void γιατί ο compiler δεν γνωρίζει εξαρχής το μέγεθος των δεδομένων στα οποία "βλέπει" ένας void pointer. Με αυτές τις εντολές γνωστοποιείται κάθε φορά ο επιθυμητός τύπος. Η παρακάτω τακτική, συνεπώς, είναι λανθασμένη:

```
  p=&x;
  *p=15; // Λάθος. Δεν έχει γίνει casting ενώ
ο p είναι void pointer.
```

ΔΕΙΚΤΕΣ ΣΕ ΔΟΜΕΣ

Η χρήση των δεικτών γίνεται επιτακτική όταν η εφαρμογή μας εμπεριέχει πολύπλοκα αντικείμενα, λίστες, ογκώδεις πίνακες κ.λπ. Ενας pointer μπορεί να δείχνει σε ένα object ή απλούστερα σε μία δική μας δομή, όπως στο παράδειγμα που ακολουθεί. Με την typedef ορίζουμε μία νέα δομή δεδομένων



Το παγκοσμίως γνωστό περιοδικό "Game Developer" στο δικτυακό περίπτερό του: http://www.gdmag.com/.



Το Gamasutra (http://www.gamasutra.com/) έχει αρκετό ενδιαφέρον για όσους ασχολούνται με προγραμματισμό παιχνιδιών...

(struct) με το όνομα MyStructure. Η δομή αυτή περιέχει μία μεταβλητή-χαρακτήρα, μία μεταβλητή-ακέραιο, μία κινητής υποδιαστολής και μία διπλής ακρίβειας. Ο τύπος MyStructure είναι έτοιμος. Στο κυρίως πρόγραμμα δηλώνουμε δύο μεταβλητές s1 και s2 τύπου MyStructure και έναν δείκτη sp του ίδιου τύπου. Με την αρχικοποίηση sp = &s1; ο δείκτης μας δείχνει την s1. Αρα, όταν γράφουμε sp->c, στην ουσία αναφερόμαστε στο s1.c . Παρατηρήστε πως το σύμβολο " ->" αντικαθιστά την τελεία στην περίπτωση που έχουμε να κάνουμε με pointer και όχι με την ίδια τη μεταβλητή ή το αντικείμενο.

```
typedef struct MyStructure {
char c;
int i;
float f;
double d;
} MyStructure;

int main() {
MyStructure s1, s2;
MyStructure* sp = &s1;
sp->c = 'a';
sp->i = 1;
sp->f = 3.14;
sp->d = 0.00093;
sp = &s2; // Point to a different struct object
sp->c = 'a';
sp->i = 1;
sp->f = 3.14;
sp->d = 0.00093;
}
```

Παράλληλα, με χρήση του ίδιου δείκτη αρχικοποιούμε, όπως παρατηρείτε, και την s2, χάρη στην εντολή sp = &s2; που αλλάζει "στόχο" στον pointer sp. Η εναλλακτική αρχικοποίηση θα ήταν η εξής (χωρίς δείκτες):

```
int main() {
MyStructure s1, s2;
s1.c = 'a';
s1.i = 1;
s1.f = 3.14;
s1.d = 0.00093;
s2.c = 'a';
s2.i = 1;
s2.f = 3.14;
s2.d = 0.00093;
}
```

Μη βιαστείτε να πείτε πως ο δεύτερος τρόπος είναι ευκολότερος. Θυμηθείτε πως χωρίς δείκτες ούτε έναν αξιοπρεπή τηλεφωνικό κατάλογο δεν φτιάχνετε!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Αν μπερδευτήκατε, μην απογοητεύεστε! Οι pointers απαιτούν αρκετή πρακτική εξάσκηση για να γίνουν κατανοητοί. Καταφύγετε σε μικρά πρακτικά προγραμματιστικά πειράματα για να επιβεβαιώσετε κάθε απορία σας. Οι δείκτες μπορεί να μην αποκαλύπτουν εξαρχής τα μυστικά των εφαρμογών τους, αξίζουν, όμως, της προσοχής σας. Είναι ένα από τα βασικότερα κεφάλαια του προγραμματισμού και χωρίς την ευελιξία τους δεν μπορεί να έρθει σε πέρας καμία απαιτητική εφαρμογή. Σύντομα θα διαπιστώσετε πως ένα μεγάλο κομμάτι της εφευρετικότητας ενός developer εξαντλείται στο πόσο έξυπνα θα εκμεταλλευτεί τους δείκτες στις δομές του. Το ίδιο το MFC πλαίσιο που θίξαμε σε προηγούμενα τεύχη κάνει εκτεταμένη χρήση pointers και απαιτεί εξοικείωση του προγραμματιστή με τις τεχνοτροπίες του προγραμματισμού δεικτών. Πειραματιστείτε, λοιπόν, και αναμείνατε για περισσότερα πάνω στο θέμα σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη...

PC

Επικοινωνία με τη στήλη

Το ανελέητο εξεταστικό σύστημα μπορεί να μην επιτρέπει σε πολλούς από εσάς να συνειδητοποιήσετε πως το καλοκαίρι είναι πλέον γεγονός. Προτού εγκαταλείψετε, λοιπόν, τα αστικά κέντρα για κάποιες εξωτικές παραλίες, στείλτε ένα e-mail στη στήλη με την κριτική σας. Υπενθυμίζουμε πως, δυστυχώς, στη διεύθυνση a_vaggelis@hotmail.com δεν είναι δυνατόν να απαντώνται απορίες και να αποστέλλεται κώδικας λόγω στενότητας χωροχρόνου και διατηρήσεως της υλοενέργειας (τεκμηριωμένη δικαιολογία!). Αλλωστε η στήλη "How To" ήταν μέχρι τώρα -αν μη τι άλλο- μοναδική και αναντικατάστατη σε αυτόν τον τομέα. Παρ' όλα αυτά, όσοι έστειλαν τα σχόλια και τις ιδέες τους για την παρούσα στήλη, ήδη έχουν δει πολλές από τις απαιτήσεις τους να γίνονται πράξη...

Αλληλογραφία

Φίλοι μας,
Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

CD Ή DVD; ΙΔΟΥ Η ΑΠΟΡΙΑ!

Αγαπητέ κύριε Κράτσα,
Σας στέλνω αυτό το μήνυμα για να σας εκφράσω μία άποψή μου. Πριν από έναν μήνα υπήρχε στο "PC Master" ένα ερωτηματολόγιο για το αν θέλουμε το συνοδευτικό CD του περιοδικού να γίνει DVD. Θα ήθελα να πω ότι είμαι σύμφωνος στο να γίνει κάτι τέτοιο. Και θα στηρίξω αυτή την άποψη, λέγοντας ότι κατά καιρούς έχω διαβάσει γράμματα από τη στήλη της αλληλογραφίας που αναφέρουν ότι θέλουμε το περιοδικό που παίρνουμε να γίνει εφάμιλλο με αυτά του εξωτερικού. Από ό,τι γνωρίζω τα περιοδικά του εξωτερικού έχουν αρχίσει να βάζουν DVD από τα Χριστούγεννα. Γι' αυτό θα ήθελα να σας ρωτήσω σε ποιο στάδιο βρίσκεται το "PC Master" και ποια κατεύθυνση θα πάρει σε αυτόν τον τομέα. Και, αν γίνεται, να με ενημερώσετε για το πότε θα έχουμε εξελίξεις σε αυτό το θέμα. Θα έχουμε νέα κατά τη διάρκεια του καλοκαιριού ή θα πρέπει να περιμένουμε από τη νέα σεζόν; Εγώ ασχολούμαι αρκετά με το DVD, ειδικότερα με το DVD Rip που μας εξήγησε ένας συντάκτης του περιοδικού στο προηγούμενο τεύχος (ο κ. Καφούρος νομίζω).

Τέλος, σας ευχαριστώ για το χρόνο που χάσατε για να διαβάσετε το μήνυμά μου και θερμά συγχαρητήρια για τη στήλη σας "New Millennium".

Το μόνο αρνητικό που έχω να πω είναι για το Grand Prix που διοργανώνετε μόνο στην Αθήνα και εγώ από την Κρήτη δεν μπορώ να έρθω. Μόνο φέτος ελπίζω, αν γίνει τέλος Ιούνη ότι, θα έχω την ευκαιρία να έρθω και να σας δω από κοντά. Εμ, 5 χρόνια σας διαβάζω και είναι μία επιθυμία μου. Σας χαιρετώ και ελπίζω σε μία απάντηση.

Με εκτίμηση,
Μαγκλάρας Αντώνης

Φίλε Αντώνη,
Η αλήθεια είναι πως τα πράγματα στο χώρο της πληροφορικής έχουν σημειώσει ραγδαίες εξελίξεις παντού τα τελευταία χρόνια και σίγουρα ο τομέας των αποθηκευτικών μέσων δεν θα μπορούσε να μείνει έξω από το χορό. Φαντάσου τι μέγεθος θα έπρεπε να έχει μια ταπεινή δισκέτα για να χωρέσει όλα αυτά τα "καλούδια" που έχει σήμερα το CD μας! Μάλλον θα έπρεπε να είναι ιδιαίτερα... ευτραφής, όπως φαίνεται στο σκιτσάκι του Παναγιώτη! Οπως και να 'χει, οριστικές αποφάσεις για τη μετάβαση ή όχι σε DVD θα ληφθούν αφού ολοκληρωθεί η επεξεργασία των κουπονιών που μας στείλατε. Σας ευχαριστούμε ιδιαίτερα για την αθρόα συμμετοχή στην έρευνά μας!



Η ΑΓΟΡΑ ΚΙ ΕΜΕΙΣ

Αγαπητό "PC Master",
Είμαι τακτικός αναγνώστης από τα πρώτα τεύχη της κυκλοφορίας σου (πιο παλιά ήμουν φανατικός του θρυλικού "Pixel"). Συγχαρητήρια για την ποιότητα της ύλης και εύχομαι να διατηρηθεί σε εξίσου ικανοποιητικά επίπεδα και στο μέλλον. Ποτέ δεν σας έχω γράψει, αλλά αυτή τη φορά αισθάνθηκα ότι έπρεπε να πάρω θέση για ένα θέμα που ξεκίνησε ο κ. Κολομβούνης Στέλιος στο τεύχος 138.

Διαφωνώ πλήρως με την άποψή του ότι η αγορά ΔΕΝ πρέπει να υπαγορεύει την ύλη του περιοδικού (ή, στην περίπτωση των adventure games, ότι δεν πρέπει να χάνουν το χαρακτήρα τους και να γίνονται arcade-adventure κ.λπ., μόνο και μόνο για να μείνουν ικανοποιημένοι οι "καθαροί" adventurades - μεταξύ αυτών και εγώ). Εδώ κοντεύουμε να καταργήσουμε μία από τις θεμελιώδεις αρχές του marketing (αλήθεια, γιατί ο κ. Κολομβούνης, υπέρμαχος της χρήσης της ελληνικής γλώσσας, δεν χρησιμοποίησε τον ελληνικό όρο για το marketing; Μήπως επειδή δεν υπάρχει;) που είναι η καλύτερη δυνατή ικανοποίηση του πελάτη. Η ύλη του περιοδικού καθορίστηκε από πολλούς παράγοντες (προφανώς όχι, πάντως, από κάποια promotion - προώθηση ο ελληνικός όρος). Το σχέδιο marketing για το οποίο μιλάει ο κ. Κολομβούνης δημιουργήθηκε βάσει κάποιων εργαλείων, όπως η έρευνα αγοράς (τα ερωτηματολόγια). Αυτά τα ερωτηματολόγια έδειξαν τι θέλουν οι Ελληνες αναγνώστες του "PC Master". Η ελληνική αγορά είναι πολύ μικρή. Ετσι, το "PC Master" και κάθε περιοδικό συγκεκριμένης κατεύθυνσης είναι αδύνατον να επιβιώσει εάν επικεντρωθεί σε συγκεκριμένα τμήματα της αγοράς (π.χ. Hardcore gamers ή programmers κ.λπ.). Εδώ δεν είμαστε ΗΠΑ (με εκατομμύρια δυνητικούς καταναλωτές) όπου υπάρχει περιοδικό και για τροφές τροπικών ψαριών.

Και δεν είναι καθόλου χαζοί οι Αμερικανοί που έχουν τέτοια περιοδικά. Στην παγκόσμια αγορά software τα πράγματα είναι καλύτερα. Υπάρχουν εταιρείες (η κροατική Fragile Bits) οι οποίες με το μικρό σχετικά λειτουργικό και μη κόστος θα προσπαθήσουν να ικανοποιήσουν τα συγκεκριμένα (αλλά σαφώς μικρότερα) τμήματα της αγοράς με υπέροχα προϊόντα (The Ward). Ενα και ένα κάνουν δύο. Και δεν χρειάζεται ο κ. Κολομβούνης να ξοδέψει το μελάνι του εκτυπωτή του. Τα πάντα είναι θέμα marketing. Και έτσι πρέπει να είναι για το καλό μας.

Ευχαριστώ πολύ.

Ελπίζω σε δημοσίευση.

Βλάχος Βασίλειος,

BSc, MSc, MBA

Αγαπητέ φίλε,

Οντως, ακόμα κι ένα χομπίστικο περιοδικό στην Ελλάδα δεν μπορεί να επιβιώσει αν δεν πιάσει το σφυγμό αυτού που συνηθίζουμε να αποκαλούμε "μεγάλη μερίδα κοινού", μια και η αγορά είναι μικρή για να στηρίξει προσπάθειες που είναι υπερβολικά εξειδικευμένες. Τούτο βέβαια δεν σημαίνει πως θα περάσουμε στην άλλη άκρη, αυτή δηλαδή της πιστής τήρησης των επιταγών του marketing, αφού κάτι τέτοιο θα έδινε στο περιοδικό μας έναν ψυχρά καταναλωτικό χαρακτήρα, κάτι που, όπως όλοι γνωρίζετε, μόνο στις προθέσεις μας δεν συγκαταλέγεται.

PEN & PAPER RPGs

Αγαπητό "PC Master",

Μόλις πριν από λίγες ημέρες γύρισε ένας φίλος μου από τη Θεσσαλονίκη, όπου πήγε να δει την αδερφή του που δίνει εξετάσεις. Μου είπε, λοιπόν, ότι εκεί η αδερφή του παίζει κάτι παιχνίδια ονομαζόμενα P&P RPGs, τα οποία έχω ξανακούσει και έχω διαβάσει σχετικά στις στήλες του περιοδικού, αλλά δεν μπορώ να καταλάβω τι ακριβώς είναι.

Ο φίλος μου μού εξήγησε λίγα πράγματα, προμηθεύτηκα και εγώ για το Wordpad ένα κείμενο ονομαζόμενο AD&D PLAYERS HANDBOOK αλλά δεν με βοήθησε αρκετά. Θα ήθελα, λοιπόν, να απαντήσετε στα εξής ερωτήματα:

1) Τι είναι τα P&P RPGs;

2) Πού μπορώ να βρω το βιβλίο κανόνων για τα P&P RPGs;

3) Τι πρέπει να προμηθευτώ για να παίξω P&P RPGs;

4) Τα P&P RPGs από πόσα άτομα μπορούν να παιχθούν;

5) Υπάρχουν ελληνικά P&P RPGs;

6) Τέλος πάντων, μπορείτε να με βοηθήσετε ώστε να μάθω τα πάντα για τα P&P RPGs;

Εκτιμώ πολύ το περιοδικό σας και πιστεύω ότι είναι το καλύτερο στο χώρο των PCs. Σας χαιρετώ και θα ήθελα πάρα πολύ να μου απαντήσετε στο περιοδικό ή στο e-mail μου.

Γιώργος

Αγαπητέ Γιώργο,

Τα καταστήματα Κάισσα και Fantasy Shop οργανώνουν πολύ συχνά sessions για αρχάριους σε διάφορα Pen & Paper RPGs, οπότε καλό είναι να επικοινωνήσεις μαζί τους για να παρευρεθείς σε κάποιο από αυτά, οπότε θα λυθούν όλες οι απορίες σου. Τα τηλέφωνά τους μπορείς να τα βρεις στις διαφημιστικές καταχωρίσεις εντός του τεύχους.

HARD & HEAVY

Αγαπητό "PCM",

Hail σε όλους. Αθέτησα την υπόσχεσή μου, Ο.Κ. το ξέρω, αλλά θα είμαι σύντομος. Δεν θα απαντήσω σε κανέναν (τουλάχιστον θα προσπαθήσω...), γιατί θα συνεχιστεί για κάνα 8μηνο ακόμα το θέμα. Θέλω απλώς να ΠΑΡΑΚΑΛΕΣΩ όσους διαβάζουν τη στήλη και έχουν να πουν κάτι σ' εμένα να το πουν ΣΕ ΜΕΝΑ! Το e-mail είναι BLiTzER@x-treme.gr. Θα παρακαλέσω το περιοδικό όσα mails περιέχουν το nick μου να μου τα κάνουν forward και να απαντάω εγώ.. ή έστω να μη τα δημοσιεύουν. ΒΑΡΕΘΗΚΑ! :)

Οσοι με έχουν ήδη σχολιάσει σε γράμμα τους στο περιοδικό, μάλλον τη γλίτωσαν (εκτός κι αν έχουν το θάρρος να μου γράψουν), αν και σχεδόν κανένας δεν έλεγε κάτι ουσιαστικό και βάσιμο, οπότε όσοι ξέρουν 5 πραγματάκια σχετικά με τη συγκεκριμένη μουσική κατάλαβαν περί τι ατόμων πρόκειται. Αρα δεν υπάρχει και λόγος να γράψω εγώ κάτι. Δεν με αφορά τι νομίζουν οι άσχετοι για μένα και τις απόψεις μου, αν και έχω καταλάβει :P

Ακούς εκεί δεν έχουν σχέση οι MetallicA με τους Iced Earth!! Η μόνη διαφορά τους είναι ότι οι δεύτεροι είναι ανούσια (όχι δεν θα πω κακή, μια χαρά κάνουν τη δουλειά τους) αντιγραφή των πρώτων, που δεν έχει τίποτα να προσφέρει στο χώρο. Και μάθετε να γράφετε τα nix, επιτέλους. Ακούς φίλτατε "kAVIr"; Είναι BLi][zER! Τώρα θυμήθηκα και την Ms. Exorcist ή όπως αλλιώς γράφεται! Η αλήθεια είναι ότι τα... πήρα αγρίως όταν διάβασα το γράμμα της, αλλά είχα υποσχεθεί να λήξει το θέμα. Τι είπε η κοπελίτσα; "Κανένας αξιόλογος μεταλλάς δεν βάζει MetallicA στο σπίτι του;" Θυμάμαι καλά; Χαχαχαχαχα... Και κάποιος αργότερα και καλά διόρθωσε: "Κανένας αξιόλογος μεταλλάς δεν βάζει τις καινούριες δουλειές των MetallicA στο σπίτι του"!!! Καλή φάση... να τα λέτε πιο συχνά αυτά :)

Και κάτι τελευταίο: Ο αγαπητός συντάκτης που έγραψε για το Napster και αποκάλεσε τους MetallicA με το γνωστό χιλιοειπωμένο και βλακώδες όνομα, μπορεί από δω και πέρα να νιώθει περήφανος για τις μουσικές γνώσεις του, όπως και για την ενημέρωσή του. Να μη μιλήσω για την ωριμότητά του... Ανήκει σε εκείνη την ομάδα ατόμων (πολλών ομολογουμένως) που ακούνε και κάνουν ό,τι και οι μάζες, χωρίς στην πραγματικότητα να ξέρουν το λόγο.

Εχετε δει το clip-άκι του A.M.A.N. για τους ΠΑΟΚτζήδες που έσπαγαν όποια αυτοκίνητα είχαν αθηναϊκές πινακίδες; Ακριβώς έτσι! Ακουγε που το έλεγαν τα πιτσιρίκια, που διαβάζουν γνωστά "metal" περιοδικά και ακούνε Marduk (ναι, είμαστε βαρυμεταλλάδες εμείς.. τους φλώρους τους MetallicA θα ακούμε;) με τους κολλητούς τους και Βίσση με την γκόμενα, και του κόλλησε και είπε να το δημοσιεύσει κιόλας... Απωθημένα είναι αυτά. Τέσπα, να μην το παρακάνω...

Δεν είναι τίποτα προσωπικό έτσι κι αλλιώς, ούτε καν θυμάμαι ποιος ήταν... και βαριέμαι να ψάχνω. Ας μου στείλει κι αυτός κάνα mail να του τα πω προσωπικά και να μην τον κάνω ρόμπα. Sorry, για τα νεύρα, αλλά βρήκα προκλητικότατο το άρθρο του και έπρεπε κάποιος να ξεκαθαρίσει ορισμένα πραγματάκια. Αφού δεν υπάρχει λογοκρισία (και καλά, ό,τι μας συμφέρει), υπάρχει αντίλογος! Και επειδή αναφέρεται σε άτομα που δεν πρόκειται ποτέ να διαβάσουν τα σχόλιά του, άρα και να απαντήσουν, απαντάω εγώ με τον ίδιο τρόπο (an eye for an eye).

Ελπίζω να δημοσιευτεί το mail όπως ακριβώς είναι, όπως δημοσιεύτηκε το προσβλητικό προς το αγαπημένο μου group άρθρο. Ασε που μου χαλάτε και το ύφος κάθε φορά... Χάνεται η επιθετικότητα :PP

Τελικά, το παράκανα, δεν ήμουν και πολύ σύντομος, και σχολίασα τους πάντες. Whatever... c'ya around...

Me(n)tally yours,

BLi][zER

Υ.Γ.: "Before you judge me, take a look at you... Judge not lest ye be judged yourself!"

Φίλε μας,

Εκαστος με τις απόψεις του, τι να κάνουμε; Σεβαστές, βέβαια, και οι δικές σου, και σου ζητούμε ειλικρινά συγγνώμη αν ένιωσες προσβεβλημένος από το άρθρο μας. Φρόντισα, βέβαια, να πέσουν τα ανάλογα μαστιγώματα, δυστυχώς όμως ο συντάκτης δεν ήταν καλά προπονημένος και δεν άντεξε. Χμ... για φέρτε μου τον επόμενο!

Αλληλογραφία

ΕΝΑ ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΟ... DUNGEON

PC Μάστορα, Hail!

Δεν θα κάτσω να σε γλείψω (αυτό το κάνουν άλλοι αναγνώστες), αλλά θα μπω γρήγορα στο ψητό... Ο λόγος που σου (ξανα)γράφω είναι η μουσική... Οχι, μη στείλεις το e-mail κατευθείαν στον κάδο, περίμενε λίγο να το διαβάσεις πρώτα! Ετσι μπράβο!

1. Ως σκληροπυρηνικός RPGάς, από εποχή Spectrum μέχρι τώρα (αν και είμαι μόλις 18), αλλά και ως ενεργός μεταλλάς, έχω καταλήξει στο εξής συμπέρασμα: Τα CRPGs (το 95% των οποίων είναι fantasy) δεν είναι μόνο games, είναι περισσότερο τρόπος ζωής (κατ' εμέ). Και εξηγούμαι.... Το σπίτι μου είναι ένα ατελείωτο dungeon, που στην καρδιά του βρυχάται ένας dragon - το PC (ή το cooler αν προτιμάτε!)... Οταν δεν ασχολούμαστε με τον dragon, όλο και κάποιο βιβλίο θα διαβάζουμε... Τόλκιν, Μούρκοκ, Λόρδος Νταν-σάνι, Λάβκραφτ κ.λπ. Οταν τα βαρεθούμε όλα αυτά, όμως, τι κάνουμε; Οχι, δεν βγαίνουμε στη γειτονιά φορώντας πανοπλία, απλώς ακούμε μουσική! Ε, Η ΜΟΥΣΙΚΗ ΑΥΤΟΥ ΠΟΥ ΘΕΛΕΙ ΝΑ ΛΕΓΕΤΑΙ RPGας ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΕΠΙΚΟ METAL... Δεν σηκώνω κουβέντα περί τούτου! Δεν μπορείς από τη μια να μας το παίζεις μέγας questhunter, να σφάζεις ανελέητα undead, goblins, vampires κ.λπ. και μετά να τη βρίσκεις ακούγοντας βλακείες τύπου "Υποφέρω", "Απαπά", "Κλαίει η μάνα μου στο μνήμα" και δεν ξέρω κι εγώ τι... ΑΙΣΧΟΣ, κύριοι... (Sorry για τον τόνο, αλλά με έχουν σκάσει μερικοί μερικοί, έπρεπε να τα ξαναπώ, όπως και στο τ. 129- Anyway)

2. Προς Kavir και Bli][zer έχω να πω ότι δεν συμφωνώ με τις (μουσικές) απόψεις κανενός... Οι Iced Earth είναι μεν καλό group, αλλά οι επιρροές τους βγάζουν μάτι (Metallica). Από την άλλη, κανένα νέο σχήμα δεν είναι 100% ανεπηρέαστο από μεγαθήρια του χώρου, χωρίς αυτό όμως να σημαίνει ότι καθετί νέο είναι και για πέταμα...

3. Προς τους "αμαρτήσαντες" RPGάδες έχω να προτείνω τα εξής: Απαλό ξύπνημα με Manowar, έπειτα ακρόαση Virgin Steele μέχρι το μεσημέρι. Ακολουθεί εξαγνισμός με Domine και Wizard και κλείνουμε με βραδινό άκουσμα Nocturnal Rites για όνειρα επικά! (Η ανωτέρω θεραπεία προσφέρει +4 to all atributes!)

4. Hail to: Eye of the beholder, Lands of Lore, Elvira, Ravenloft, Stonekeep, Daggerfall, Bard's Tale, Ultima....Τέτοια games δεν πρόκειται να ξαναβγούν... Σνιφ!

Μετά Βδελυγμίας
IronBeastsentenced_george @hotmail.com

Υ.Γ. 1: Φέτος στο RockWave θα γίνει κόλαση!!!
Υ.Γ. 2: Sorry, αν σας ζάλισα.
Υ.Γ. 3: Συνεχίστε να είστε PC Masters...
Υ.Γ. 4: Επόμενο group στο music.net βάλτε Dream Theater plz!

Φίλε μας,
Αν εσένα το σπίτι σου είναι ένα dungeon, τα γραφεία μας πρέπει μάλλον να χαρακτηριστούν ως τα... Forgotten Realms! Ενας δράκος που ξερνάει παντού φλόγες στο πέρασμά του (Εκδότης), ένα παράξενο elf με μαγικές δυνάμεις και ηλικία άνω των πεντακοσίων ετών (Διευθυντής Σύνταξης), ένα Orc τεραστίων διαστάσεων που με κάθε βήμα του τρέμει η Γη (Αρχισυντάκτης) και μερικοί κακόμοιροι πολεμιστές-μέλη του ιστορικού PC Master Adventurer's Guild που προσπαθούν πάντα για το καλό με κύρια αμοιβή τη δόξα και τα experience points (Συντάκτες). Στο RockWave δεν ξέρω τι θα γίνει, αν θέλεις πάντως να μάθεις τι σημαίνει Κόλαση, έλα από τα λημέρια μας και θα σου δείξουμε όλα τα κατατόπια... :)

QUICKTIME MOVIES

Αγαπητό περιοδικό,

Χαιρετώ και πάλι τα αξιοσέβαστα μέλη της συντακτικής ομάδας που κάθε μήνα κοπιάζουν πραγματικά για να μας ενημερώνουν για τα τεκταινόμενα στο χώρο της πληροφορικής (σταματήστε, επιτέλους, να τους μαστιγώνετε, κ. Κράτσα!).

Πρόσφατα κατέβασα από το Internet ένα αρχείο video με extension .mov. Απ' όσο γνωρίζω, τέτοιου είδους αρχεία εκτελούνται από το QuickTime Player (ελπίζω να μην κάνω λάθος...). Οταν δοκίμασα να το τρέξω στο σύστημά μου το QuickTime Player μου έβγαλε ένα μήνυμα του τύπου "Could not open movie <όνομα_αρχείου>". Επίσης, δεν μπορώ να το ανοίξω με κάποιο άλλο πρόγραμμα (το Windows Media Player, για παράδειγμα, δεν υποστηρίζει αυτό το format). Αναρωτιέμαι αν η κατάσταση αυτή οφείλεται στο ότι η έκδοση του QuickTime Player που έχω είναι ολίγον τι απαρχαιωμένη (έχω την 2.1.2.59). Αν όντως είναι αυτό το πρόβλημα, μπορώ να βρω εύκολα στο Internet (π.χ. στο tucows) κάποια πιο πρόσφατη έκδοση; Αν δεν τίθεται τέτοιο θέμα, οποιεσδήποτε άλλες ιδέες για τη φύση και την επίλυση του προβλήματος είναι ευπρόσδεκτες.

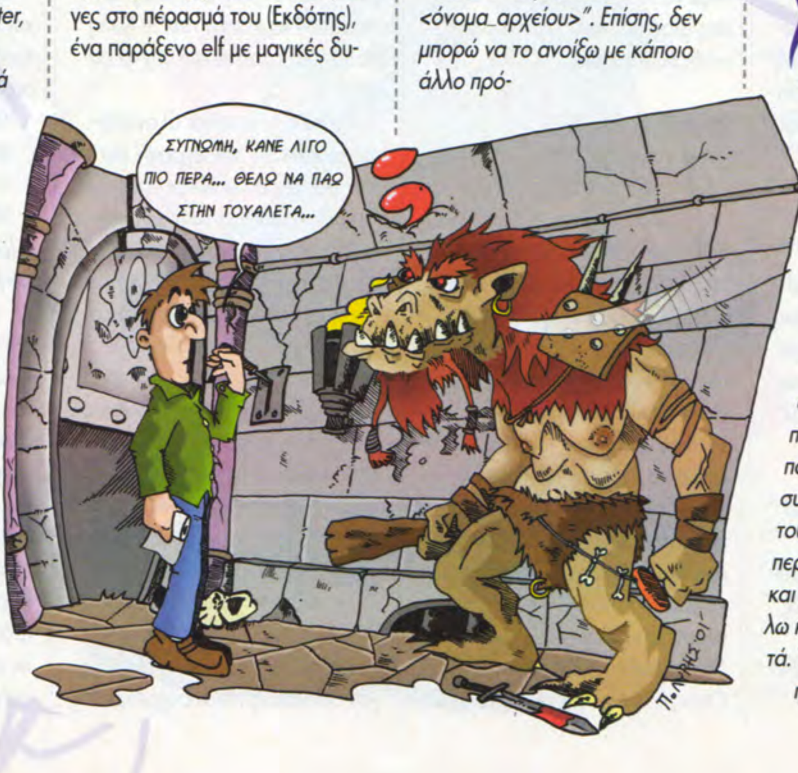
Ελπίζω να μη σπατάλησα πολύ από τον πολύτιμο χρόνο σας. Ευχαριστώ εκ των προτέρων για οποιαδήποτε βοήθεια.

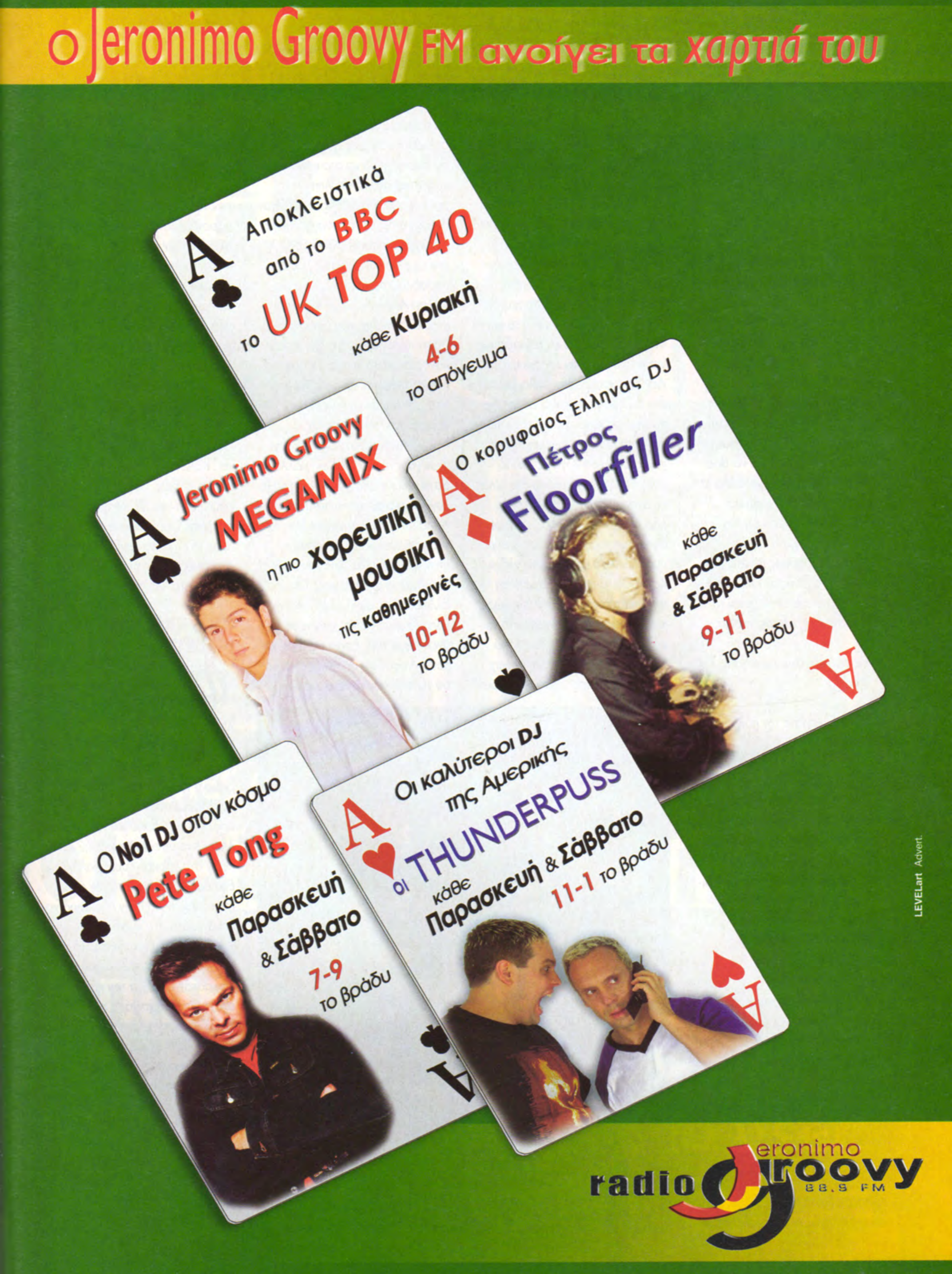
Ανδρέας Στεργίου

Αγαπητέ Ανδρέα,
Οι παλιές εκδόσεις του Quicktime δεν παίζουν τα καινούρια .mov αρχεία. Αυτό είναι πράγματι το πρόβλημα και θα λυθεί μόνο με την εγκατάσταση καινούριας έκδοσης του προγράμματος στον υπολογιστή σου. Φυσικά και δεν σπατάλησες το χρόνο μας, είσαι πάντοτε ευπρόσδεκτος για να μας καταθέσεις τις απόψεις ή τις ερωτήσεις σου.

PIXEL ΣΕ... PDF;

Χαιρετώ το δεύτερο πιο αξιαγάπητο περιοδικό του ελληνικού χώρου στο είδος του. Και λέω δεύτερο γιατί πρώτο ήταν, είναι και θα είναι στις καρδιές πολλών "παλαιών" gamers και όχι μόνο, το μεγαθήριο, η αυτού μεγαλειότης που ακούει (όχι δεν κουφάθηκε παρ' ότι πέρασε καιρός) στο όνομα PIXEL! Αχ, βαχ, κατακαημένο PIXEL μου τι σου 'μελλε να πάθεις! Ευτυχώς που βρεθήκατε κι εσείς, βρε παιδιά, καινούρια και παλιά, και συνεχίσατε την ένδοξη ιστορία του αδικοχαμένου αυτού superπεριοδικού. Τώρα θα μου πείτε, και με το δίκιο σας βέβαια, τι θέλω και τα θυμάμαι τώρα όλα αυτά. Τα γράφω, λοιπόν, γιατί θα ήθελα (τελικά, όλοι κάτι θέ-




ο Jeronimo Groovy FM ανοίγει τα χαρτιά του
Αποκλειστικά από το BBC το UK TOP 40
κάθε Κυριακή
4-6
το απόγευμα
Jeronimo Groovy MEGAMIX
η πιο χορευτική μουσική
τις καθημερινές
10-12
το βράδυ
Ο κορυφαίος Ελληνας DJ
Πέτρος Floorfiller
κάθε Παρασκευή & Σάββατο
9-11
το βράδυ
Ο No1 DJ στον κόσμο
Pete Tong
κάθε Παρασκευή & Σάββατο
7-9
το βράδυ
Οι καλύτεροι DJ της Αμερικής
οι THUNDERPUSS
κάθε Παρασκευή & Σάββατο
11-1 το βράδυ
radio Jeronimo Groovy 88,9 FM
LEVELart Advert.

λουμε!) ΑΝ γινόταν να κάνατε ένα CD-αφιέρωμα στο αξιολάτρευτο (ούτε σκυλάκι να ήτανε!) αυτό περιοδικό, βάζοντας τα τεύχη του περιοδικού (αν όχι όλα, τουλάχιστον τα πρώτα 50!) σε .pdf μορφή!!! Πιστεύω πως εκφράζω πολλούς, αν όχι όλους, τους παλιούς αναγνώστες του πολυαγαπημένου σας (έτσι για να μη ζηλεύετε!) περιοδικού. Για να θυμούνται οι παλιότεροι και να μαθαίνουν οι νεότεροι... Καταλαβαίνω πως αυτό που ζητώ είναι αρκετά δύσκολο, αλλά δεν μπορώ να βρω άλλον τρόπο να συμπληρώσω τα τεύχη που μου λείπουν. Αν και ζω στις Σέρρες, μέχρι και στο Μοναστηράκι κατέβηκα (εντάξει, δεν κατέβηκα μόνο γι' αυτό!) για να βρω κάποια "ορφανά" τεύχη, αλλά το αποτέλεσμα με απογοήτευσε. Είστε πλέον η μόνη μου ελπίδα (σνιφ, κλαψ, λυγμ)...!

Παρακαλώ όσους (ελάτε, μην κρύβεστε!) διάβασαν και νιώθουν το ίδιο, να στείλουν κι αυτοί τα γράμματά τους στο περιοδικό.

Με τιμή και ανυπομονησία,
Warlock

Υ.Γ. 1: Συνεχίστε την πολύ καλή δουλειά.

Υ.Γ. 2: Ακόμα δεν αρχίσατε το ψάξιμο;!;!;

Φίλε μας, η πρότασή σου είναι ενδιαφέρουσα και θα τη μελετήσουμε σοβαρά. Δεν αποκλείεται να τη δεις να υλοποιείται στο άμεσο μέλλον!

ΠΕΡΙ... ΠΟΛΥΛΟΓΙΑΣ

Αγαπητή κοινότητα του "PC Master",

Είμαι αναγνώστης από τα πρώτα τεύχη που κυκλοφόρησαν και θα ήθελα αρχικά να σε συγχαρώ για την υπέροχη δουλειά που επιτελείς όλα αυτά τα χρόνια. Ιδιαίτερα συγχαρητήρια αξίζει η στήλη της αλληλογραφίας για την οποία θα αναφερθώ στο πρώτο αυτό γράμμα που σου στέλνω. Η αλληλογραφία είναι το πρώτο σκέλος του περιοδικού που διαβάζω, μια και ο διάλογος που δημιουργείται μεταξύ γράφοντος και αναγνωστών είναι ιδιαίτερα ευχάριστος κι εποικοδομητικός.

Ο γράφων έχει τη δυνατότητα να διατυπώσει τις ιδέες του και οι αναγνώστες να τις επεξεργαστούν. Ωστόσο, αρκετές φορές εντοπίζω δημοσιευμένα γράμματα που απέχουν πολύ από τούτο και μάλλον μονόλογο θυμίζουν. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον μού προκάλεσε ένα γράμμα που διάβασα στο τεύχος 139 του Μαΐου του 2001, το οποίο θα χρησιμοποιήσω ως παράδειγμα για να τεκμηριώσω την άποψή μου. Δεν θα αναφέρω τον τίτλο, μια και δεν θα ήθελα να έρθω σε αντιπαράθεση με κανέναν, αρκεί να πω πως ο συντάκτης του μακρηγόρησε χωρίς ιδιαίτερο λόγο με σκοπό, ίσως, να μας παροτρύνει στο τέλος να αγοράσουμε τα βιβλία ενός από τους μεγαλύτερους, αναμφίβολα, συγγραφείς του προηγούμενου αιώνα. Το γράμμα αναλώθηκε σε σχεδόν αυτούσια παράθεση αποσπασμάτων των βιβλίων, χωρίς καν να δώσει στον αναγνώστη να καταλάβει επακριβώς το σκοπό του, αν και αυτός κατά τη γνώμη μου ήταν ευγενής. Σίγουρα, η δουλειά του γράφοντος είναι από τη φύση της μοναχική, αφού δεν γνωρίζει ποιοι ακριβώς και γιατί θα διαβάσουν τα όσα έγραψε, ωστόσο οφείλει να δίνει στο κείμενό του νόημα και σκοπό. Αν, λοιπόν, ο σκοπός του γράμματος αυτού ήταν όντως να πείσει τον αναγνώστη να διαβάσει τα συγκεκριμένα βιβλία, απέτυχε για τους λόγους που θα παραθέσω παρακάτω.

1ον) Αν υποθέσουμε πως είμαι ένας αναγνώστης που δεν έχει διαβάσει τα συγκεκριμένα βιβλία, μάλλον τα ακαταλαβίστικα, εκ πρώτης όψεως, ονόματα και οι περίεργες καταστάσεις θα με ξένιζαν, ενώ το γράμμα φάνταζε πομπώδες.

2ον) Αν ένιωθα πραγματικά το περιεχόμενο των βιβλίων, μάλλον θα θιγόμουν από την άκαρπη πολυλογία πάνω σε αντικείμενα που τα λόγια των απλών στέκουν λίγα να περιγράψουν (ίσως ακόμα κι αν ήταν γραμμένα σε Sindarin όπως θα ήθελε κι ο φίλος μας). Οπως άλλωστε είπε και ο J.R.R. Tolkien, κάποιες φορές είναι καλύτερα να ατενίζουμε τους ξωτικούς πύργους που αχνοφαίνονται στα βουνά, παρά να πάμε και να τα σκαρφαλώσουμε για να τους αντικρίσουμε από κοντά.



Για τον πρώτο από τους λόγους κρατώ επιφυλάξεις. Για το δεύτερο είμαι βέβαιος. Ετσι, θα ήθελα να παρακαλέσω τους αναγνώστες να μη στέλνουν γράμματα που να αναφέρονται σε περιορισμένο κύκλο αναγνωστών, δίχως νόημα κι ουσία ή έστω επαρκείς επεξηγήσεις, μια και ακόμη και να έχουν τη διάθεση να μεταδώσουν κάτι, αυτό χάνεται μέσα στην πολυλογία. Ευχαριστώ για το χρόνο που μου διαθέσατε.

Zigfried

Φίλε μας,
Είναι αλήθεια πως κάποιοι επιστολογράφοι μας έχουν μία τάση να... πολυλογούν ακατάσχετα! Τι να κάνουμε, όμως, δεν γράφει κανείς κάθε μέρα στο "PC Master", έτσι δεν είναι; Οπότε πρέπει να βγάλει προς τα έξω όσα κρύβονται στις σκοτεινές γωνιές της συνείδησής του (πώς τα λέω πάλι ο άτιμος)...

KILL KRATSAS PROJECT

Φύσαγε εκείνη την ώρα. Ο νυχτερινός ουρανός πάνω από την ταλαιπωρημένη πόλη της Αθήνας στολιζόταν από 5-6 αστέρια και ένα σχεδόν ολόγιομο φεγγάρι που έμοιαζε να κοιτά απορημένο τα λιγοστά αυτοκίνητα που κυκλοφορούσαν στο δρόμο. Ενα πράσινο φως βοήθησε τον Βαγγέλη να διακρίνει τα ψηφία 4:23.57 πάνω στο ολοκαίνουριο ρολόι του. Ενα βαθύ χασμουρητό τον έβαλε σε σκέψη αν θα ήταν καλύτερα να ξαναγυρίσει στο κρεβάτι του. Κούνησε το κεφάλι του. Το απαλό αεράκι χάιδεψε τα φρεσκοκουρεμένα καστανά μαλλιά του και έριξε τη στάχτη από το τσιγάρο που κρατούσε στο δεξί χέρι του. Ενας αναστεναγμός βγήκε από το στόμα του ενώ γύριζε για να καθίσει με την πλάτη προς το μπαλκόνι, κοιτώντας σκεφτικός την κουρτίνα του δωματίου του που ανέμιζε μπροστά του. Εμοιαζε σαν να μην ξέρει καν γιατί βρισκόταν εκεί εκείνη τη στιγμή. Ολα του φαίνονταν πεζά και καθημερινά...

Τα κίτρινα φώτα του δρόμου


THE 4TH COMING
Μπες στο φανταστικό κόσμο του
ON-LINE GAMING
Παίξε μία εβδομάδα
ΔΩΡΕΑΝ
ως demo user
DIGICON
DIGITAL CONTENT S.A.
www.t4c.gr

Αλληλογραφία

έδωσαν ένα περίεργο χρώμα στο γυρισμένο πρόσωπο του Βαγγέλη. Μια ασυνήθιστη ησυχία έμοιαζε να πλανάται πάνω από την πάντα πολυάσχολη πόλη. Το αυτί του έπιασε τα ηχητικά κύματα της φωνής μιας γυναίκας που εκείνη την ώρα βρισκόταν σε οργασμό. Σήκωσε λίγο τα λεπτά γυαλιά του και ερεύνησε την περιοχή. Ενα μικρό χαμόγελο εμφανίστηκε στα χείλη του. Για περίπου μισό λεπτό παρακολουθούσε το όμορφο θέαμα στην απέναντι πολυκατοικία όταν ένας άλλος ήχος, πιο συναρπαστικός για αυτόν, έσκισε τη σιωπή. Τα μάτια του γύρισαν στον ουρανό, το βλέμμα του άλλαξε, έμοιαζε απορημένος. Δεν είδε τίποτα. Ξανακοίταξε το ρολόι του. Είχε πάει πια 4:35. Οχι, τα αυτιά του ποτέ δεν τον ξεγελάνε. Πείσμωσε. Αρχισε να ερευνά την περιοχή του ουρανού για οποιοδήποτε σημάδι που θα επιβεβαίωνε τη σκέψη του. Υστερα από κάνα δυο λεπτά παραιτήθηκε. Εσβησε το τελευταίο τσιγάρο του πακέτου και κίνησε προς το κρεβάτι του με το κεφάλι να κοιτάει χαμηλά τα λευκά πλακάκια.

Ξάφνου σήκωσε το κεφάλι του. Γύρισε το σώμα του. Δεν πρόλαβε ούτε καν να σκύψει. Το μόνο που πρόλαβαν να δουν τα γουρλωμένα μάτια του ήταν οι δύο αναμμένες μηχανές του μαχητικού αεροπλάνου το οποίο εκτελούσε έναν περίεργο ελιγμό. Σηκώθηκε αμέσως και κάρφωσε το βλέμμα του απάνω στο μαχητικό. Δεν τον ένοιαζε τίποτα άλλο, ούτε οι φωνές, ούτε τα σπασμένα τζάμια, τίποτα. Σαν να είχε αποκοπεί από το περιβάλλον, παρακολουθούσε μόνος του το αεροπλάνο. "Evasive maneuver" ήταν τα μόνα λόγια που είπε και έτρεξε στο πίσω μέρος του σπιτιού να βρει το κάτι που έλειπε από την υπόθεση. Κοίταζε ψηλά, είχε αρπαχτεί από το κάγκελο και κόντευε να πέσει από τον 4ο όροφο μόνο και μόνο για να βρει αυτό που έλειπε. Βλέπετε, evasive maneuver πάει να πει στην ορολογία των στρατιωτικών και κυρίως των αεροπόρων ελιγμός αποφυγής, κάτι που ο Βαγγέλης γνώριζε καλά από τους εξομοιωτές στον υπολογιστή. Το κάτι άλλο, λοιπόν, γι' αυτόν ήταν απλώς ένα άλλο μαχητικό το οποίο θα καταδίωκε το ήδη υπάρχον...

Ξαφνικά τα μάτια του προβληματίστηκαν. Ενιωσε κάτι να τον σπρώχνει, ένα ρεύμα αέρα. Σε ελάχιστο χρόνο βρισκόταν 3-4 μέτρα πεσμένος πίσω να κοιτάει έντρομος ένα περίεργο τριγωνικό αντικείμενο να περνάει σχεδόν αθόρυβα πάνω από το σπίτι. Κοίταξε καλύτερα. Δεν μπορεί να ήταν εξωγήινοι, δεν πίστευε και στην ύπαρξή τους. Μια καλύτερη ματιά τον βοήθησε να δει αυτό που περίμενε. Ενα γκρι μικρό σηματάκι με ένα αστέρι μέσα σε έναν κύκλο. Μα και πάλι, τι δουλειά είχε αμερικανικό αεροσκάφος στην Ελλάδα και μάλιστα να κυνηγάει ένα ελληνικό; Αρχιζε πάλι να ψάχνει στον ουρανό. Τα μάτια του κέντραραν πάνω στο ελληνικό αεροσκάφος. Ο κόσμος γύρω του είχε κρυφτεί στα δωμάτιά του, άλλοι έτρεχαν έντρομοι να πάρουν τηλέφωνα συγγενείς, άλλοι έπαιρναν συμβολαιογράφους, κάποιες κύριες μίλαγαν για το τέλος του κόσμου, άλλοι φανατισμένοι μιλούσαν για εξωγήινη απειλή... Μόνο ο Βαγγέλης έμενε ήρεμος και αγνάντευε το νυχτερινό ουρανό. Τα μάτια του γούρλωσαν για άλλη μία φορά, μια και μπροστά στις κόρες τους εμφανίστηκε το σημάδι ότι το αμερικανικό υπερσύγχρονο μαχητικό εξαπέλυσε έναν πύραυλο, πιθανότατα Sidewinder. Το ελληνικό μαχητικό γύρισε και έκανε μια βουτιά στον αέρα, μετά έστριψε και κατευθύνθηκε προς την αντίθετη μεριά από αυτή που ήρθε. Μέσα σε όλον τον πανικό της στιγμής και την απορία του Βαγγέλη κάτι τον ανάγκασε να γυρίσει και να κοιτάξει στα δεξιά του. Ενα σφύριγμα γνώριμο από τον εξομοιωτή ακούστηκε. Ελάχιστα κλάσματα του δευτερολέπτου πέρασαν μέχρις ότου το αμερικανικό μαχητικό να γίνει στάχτες από τη σύγκρουσή του με έναν πύραυλο τύπου Amraam από ένα ελληνικό F-16 που πέρασε για να δώσει ενισχύσεις στο άλλο μαχητικό.

Ενα ακόμη χαμόγελο εμφανίστηκε στα χείλη του Βαγγέλη, το οποίο όμως εξαφανίστηκε πολύ σύντομα, μια και θυμήθηκε πως το πρώτο μαχητικό ερχόταν σχεδόν καταπάνω του. Γύρισε το κεφάλι του προς τη μεριά του μαχητικού αλλά ανακουφίστηκε μόλις είδε πως απλά πέρασε καμιά 20αριά μέτρα πάνω από την πολυκατοικία του. Ενθουσιασμένος πια γύριζε προς το δωμάτιό του όταν έντρομος θυμήθηκε τον Sidewinder. Ενστικτωδώς κινήθηκε προς τα αριστερά, ενώ τα μάτια του ήταν καρφωμένα στο ανοιχτό παράθυρο του δωματίου του μέσα από το οποίο πέρασε ο πύραυλος. Φλόγες ξεπετάχτηκαν μέσα σε απειροελάχιστο χρονικό διάστημα όταν όλα ξάφνου χάθηκαν από τα μάτια του. Ενα λαμπερό λευκό φως φάνηκε μπροστά του και ενόχλησε τα μάτια του. Συνήθισε. Κάτι άκουγε, δυο γνώριμες φωνές. Μία γνώριμη φάτσα παρουσιάστηκε μπροστά του κρατώντας μια συσκευή εικονικής πραγματικότητας. "Καλά, ρε Ηλία, δεν έπαθε ακόμα συγκοπή; Πώς άντεξε; Ρε γ...ουης! Εεεε, γεια σας, κύριε Βαγγέλη, πώς αισθάνεστε; Οχι, όχι, ηρεμήστε, τα χαπάκια σας τα πήρατε; Ψυχραιμία, ψυχραιμία πάνω από όλα!!! Οοοοχι, μηηηη, ηρεμήστεεε.... Ααααα, ρε Αντρέα, ΒΟΗΘΕΙΑΑΑΑΑΑΑ...."

ΑΚΟΜΑ ΜΙΑ ΑΠΟΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΔΟΛΟΦΟΝΙΑΣ ΤΟΥ ΒΑΓΓΕΛΗ ΚΡΑΤΣΑ.

ΕΡΕΥΝΑ: ΕΛΕΥΘΕΡΩΤΗΣ

Φίλε μας,

Σου συνιστώ να παρακολουθείς τα επεισόδια των X-Files που προβάλλονται και πάλι στην ελληνική τηλεόραση, μπας και βρεις κανέναν πραγματικά αποτελεσματικό τρόπο για να τα καταφέρεις: Π.χ. κατασκευή εξωγήινου υβριδίου που θα ξεράσει επάνω μου black oil, πληρωμένο δολοφόνο που θα μπει μέσα στον υπολογιστή μου και θα με σκοτώσει με mail bomb, μοιραία γκόμενα που θα μου ρίξει το βράδυ στο ποτό μου χαπάκια με υδροκυάνιο, τέτοια πράγματα εν πάση περιπτώσει. Αν περιμένετε τώρα να φοβηθώ αεροπλανάκια και σαΐτες, με βλέπω να ζω αιώνια και να εμπνέω δολοφονικά ένστικτα ακόμα και στα... δισέγγονά σας!

ΟΙ ΦΙΛΟΙ ΜΑΣ ΑΠΟ ΤΗ ΡΟΔΟΠΗ

Αγαπητοί μας φίλοι,

Οι 30 εκπαιδευτικοί και οι 290 μαθητές του Διαπολιτισμικού Δημοτικού Σχολείου Σαπών του Ν. Ροδόπης σας ευχόμαστε Χρόνια Πολλά και Καλή Ανάσταση. Θέλουμε να σας ενημερώσουμε ότι το σχολείο μας έχει τη δική του σελίδα στο Internet. Θα θέλαμε να σας παρακαλέσουμε να κάνετε τον κόπο να δείτε τη σελίδα μας αυτή και να μας πείτε τη γνώμη σας. Υπάρχουν πληροφορίες για τον τόπο μας, το σχολείο μας, την εφημερίδα μας και τις δραστηριότητες του σχολείου μας. Μην παραλείψετε να δείτε τις δραστηριότητες. Τη σελίδα μας θα τη βρείτε στη διεύθυνση: sch.gr. Υπάρχουν πολλοί τρόποι να βρείτε το σχολείο μας (γράψτε τη λέξη Διαπολιτισμικό Σαπών ή από τις νέες καταχωρίσεις ή από τα Δημοτικά σχολεία). Η πλήρης ονομασία του σχολείου μας είναι: ΔΙΑΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΟ ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΑΠΩΝ.

Σας ευχαριστούμε για το ενδιαφέρον σας για το σχολείο μας, που το υλοποιείτε με τη δωρεάν αποστολή των τευχών του περιοδικού σας. Σε λίγες ημέρες ταξιδεύουμε για την Τουρκία, με σκοπό την ανάπτυξη φιλικών σχέσεων και συνεργασίας με τουρκικό σχολείο της Σηλυβρίας.

Φιλικά,

Κεραμυδάς Γιώργος,
διευθυντής του σχολείου

Φίλοι μας,

Η εφημερίδα που μας στέλνετε καθώς και η on-line παρουσία σας συνιστούν δύο ιδιαίτερα αξιόλογες προσπάθειες για τις οποίες χαιρόμαστε, πόσο μάλιστα όταν προέρχονται από νέα παιδιά με δημιουργικές ανησυχίες και εκπαιδευτικούς με όραμα για το λειτούργημά τους. Τα συγχαρητήρια που λάβατε από το στόμα (και την πένα) του ίδιου του προέδρου της Δημοκρατίας, όπως διαπίστωσα διαβάζοντας το τελευταίο τεύχος που μας στείλατε, είναι απόλυτα δικαιολογημένα. Σε αυτά προσθέστε και τα δικά μας. Καλή συνέχεια!

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε θέματα ταινιών sci-fi, τεχνολογίας, fantasy και γενικά οτιδήποτε ενδιαφέρει τους κινηματογραφόφιλους. Φώτα, κάμερα, action!

του Δημήτρη "Red or Dead" Ιωαννίδη jimioan@compupress.gr



TOMB RAIDER: THE MOVIE

Είδος Περιπέτεια
Σκηνοθεσία Simon West
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ Angelina Jolie, Daniel Craig, Iain Glen, Leslie Phillips, Chris Barrie, Jon Voight, Rachel Appleton, Noah Taylor

Το πασίγνωστο παιχνίδι **Tomb Raider** μεταφέρεται τελικά, έπειτα από μεγάλη αναμονή, και στις κινηματογραφικές οθόνες μας. Η υπόθεση της ταινίας σχετίζεται άμεσα με το βασικό σενάριο που συναντάμε και στη σειρά παιχνιδιών Tomb Raider. Η Lara Croft είναι κόρη του Βρετανού αριστοκράτη Lord Henshingly Croft (Jon Voight). Σε ηλικία 21 ετών, και ενώ ταξίδευε αεροπορικώς, το αεροπλάνο της συνετρίβη στα Ιμαλάια. Η Lara επέζησε του δυστυχήματος και αναγκάστηκε να επιβιώσει σε ιδιαίτερα αντίξοες συνθήκες, χάρη στην ικανότητα και την ευστροφία της, μέχρι τη στιγμή που διασώθηκε από τα σωστικά συνεργεία. Επειτα από αυτήν την περιπέτεια που έζησε, αφιέρωσε τη ζωή της στη συλλογή σπάνιων ιστορικών αντικειμένων που βρίσκονται σε κάθε γωνιά του κόσμου. Η ταινία περιστρέφεται γύρω από ένα τέτοιο αντικείμενο, και πιο συγκεκριμένα τη νεκρική προσωπίδα του Μεγάλου Αλεξάνδρου. Η προσωπίδα είναι χωρισμένη σε τρία κομμάτια, τα οποία βρίσκονται διασκορπισμένα σε τρία διαφορετικά σημεία του πλανήτη. Η Lara στην ταινία είναι κάτοχος του ενός εκ των τριών κομματιών, χωρίς όμως να γνωρίζει τη μεγάλη αξία του. Οταν ένας Ελληνας, με το όνομα Darius, προσφέρεται να αγοράσει το κομμάτι, η Lara υποψιάζεται πως πρόκειται για κάτι σημαντικό και αρνείται. Ο Darius τότε το κλέβει και εξαφανίζεται. Η Lara, ως γνήσια κυνηγός της περιπέτειας, ξεκινάει να κυνηγήσει τον κλέφτη και να πάρει πίσω το αντικείμενο

Η υπόθεση της ταινίας σχετίζεται άμεσα με το βασικό σενάριο που συναντάμε και στη σειρά παιχνιδιών Tomb Raider.

που της ανήκει. Στην πορεία ανακαλύπτουμε πως στην πραγματικότητα ο Darius ενδιαφέρεται να ανακαλύψει και τον τάφο του Μεγάλου Αλεξάνδρου. Σύμφωνα με το θρύλο, μαζί με το σώμα του



μεγάλου κατακτητή, βρισκόταν και η ασπίδα του Αχιλλέα που προσφέρει πανίσχυρες δυνάμεις σε όποιον την κρατάει. Οταν η Lara ανακαλύπτει τον πραγματικό σκοπό του Darius, ξεκινάει μια μεγάλη προσπάθεια ώστε να αποτρέψει το "συμπατριώτη" μας από την εύρεση του πολύτιμου αντικειμένου που θα τον καταστήσει αθάνατο, με άσχημες συνέπειες για την υπόλοιπη ανθρωπότητα. Το σενάριο, αν και πολυφορεμένο, "δένει" θα λέγαμε με το όλο στυλ της σειράς των παιχνιδιών. Περιμένουμε με ανυπομονησία την ταινία για να απολαύσουμε την Angelina να ενσαρκώνει τη σημαντικότερη θηλυκή φυσιογνωμία των action games που έχει περάσει ποτέ από τα CD-ROMs των υπολογιστών μας.

Net resources

✖ Το Upcomingmovies.com (http://www.upcomingmovies.com) είναι το ευαγγέλιο των κινηματογραφόφιλων. Εδώ συναντάμε πληροφορίες για όλες τις νέες ταινίες που βρίσκονται στα σκαριά. Γενικότερα οι ταινίες που μπορούμε να βρούμε στο site ενδέχεται να έρθουν στη χώρα μας έπειτα από αρκετά μεγάλο διάστημα. Το Upcomingmovies.com, πάντως, αποτελεί μία πολύ χρήσιμη πηγή πληροφοριών για να μαθαίνετε τι ακριβώς θα δείτε μελλοντικά στις αίθουσες.

✖ Το Mr. Cranky είναι ένα πρωτότυπο και διασκεδαστικό site (http://www.mrcranky.com), που εμπεριέχει σχολιασμούς κινηματογραφικών ταινιών χρησιμοποιώντας ένα ιδιαίτερο προσωπικό στυλ. Χρησιμοποιείται επίσης ένας πολύ έξυπνος τρόπος για να βαθμολογείται κάθε ταινία. Επισκεφθείτε το οπωσδήποτε και θα γελάσετε με την καρδιά σας.

✖ Το movies.com (http://www.movies.com) είναι ένα από τα γνωστότερα sites σχετικά με τον κινηματογράφο. Οι επισκέπτες μπορούν να βρουν τα πάντα γύρω από τις αγαπημένες ταινίες τους, όπως κριτικές, reviews, προσεχώς, ενώ υπάρχει επίσης τμήμα αφιερωμένο στα DVDs, αλλά και αντίστοιχο τμήμα για τα trailers των ταινιών.

CINE & DVD NEWS | CINE & DVD NEWS | CINE & DVD NEWS

Στο παρόν section της στήλης "Cinemaster" θα βρίσκετε κάθε μήνα όλα τα νέα που αφορούν στο χώρο της 7ης τέχνης αλλά και στις κυκλοφορίες DVD τίτλων στη χώρα μας. Ξεκινάμε, λοιπόν, με δύο νέα DVDs.

END OF DAYS

Ετος Παραγωγής 2000
Είδος Θρίλερ/Τρόμου
Διάρκεια 115'
Σκηνοθεσία Peter Hyams
Πρωταγωνιστούν Arnold Schwarzenegger, Robin Tunney, Gabriel Byrne
Γλώσσες Αγγλικά, Γαλλικά
Υπότιτλοι Αγγλικά
Special Features Video Widescreen 2.35:1 (Anamorphic) Audio English: DD 5.1, French: DD 2.0, Commentary track, Documentary, Special effects Featurettes, Music videos, Trailer

Περίληψη Ο **Arnold Schwarzenegger**, στον καλύτερο για πολλούς ρόλο της καριέρας του, πρωταγωνιστεί σε αυτό το ψυχολογικό θρίλερ που σημείωσε αρκετά μεγάλη επιτυχία όταν προβλήθηκε στις κινηματογραφικές αίθουσες. Βρισκόμαστε λίγες ημέρες πριν από την έναρξη του έτους 2000 και ο διάβολος βρίσκεται ήδη στη Γη, έχοντας πάρει τη μορφή κάποιου θνητού. Ο σκοπός του είναι να προλάβει να ζευγαρώσει με μία επιλεγμένη θνητή, ονόματι Christine York (**Robin Tunney**), ώστε να γεννηθεί από αυτήν την ένωση ο Αντίχριστος ο οποίος θα βασιλέψει στη Γη. Ολα αυτά όμως πρέπει να γίνουν πριν από την έλευση της νέας χιλιετίας και πιο συγκεκριμένα την τελευταία ώρα του έτους 1999. Ο Arnold Schwarzenegger, υποδυόμενος έναν αστυνομικό, θα προσπαθήσει να προστατέψει την Christine από το κακό. Η ταινία εξελίσσεται σε έναν "αγώνα δρόμου" συναρπάζοντας το θεατή τόσο με την πλοκή της όσο και με τις πολύ "δυνατές" σκηνές που εμπεριέχει. Οι φίλοι των ταινιών του είδους θα είναι αδικαιολόγητοι αν δεν έχουν αυτόν τον τίτλο στη συλλογή τους.



RED PLANET



Ετος Παραγωγής 2001
Είδος Επιστημονική Φαντασία/Περιπέτεια
Διάρκεια 106'
Σκηνοθεσία Antony Hoffman
Πρωταγωνιστούν Val Kilmer, Carrie-Anne Moss, Tom Sizemore, Benjiman Bratt, Terence Stamp
Γλώσσες Αγγλικά, Γαλλικά
Υπότιτλοι Αγγλικά, Γαλλικά
Special Features Audio: Dolby Digital 5.1, French Dolby Surround
Video Widescreen 2.35:1 Anamorphic Transfer

Περίληψη Η ιστορία εξελίσσεται στο έτος 2050 μ.Χ. Η κατοίκηση του πλανήτη Αρη δεν είναι πλέον ένα άπιαστο όνειρο για τον άνθρωπο. Προς την κατεύθυνση αυτή έχει ήδη ξεκινήσει ένα ειδικό πρόγραμμα στον Κόκκινο Πλανήτη, ουσιαστικά μία διαδικασία μορφοποίησης του εδάφους αλλά και της ατμόσφαιρας έτσι ώστε να δημιουργηθούν κατάλληλες συνθήκες επιβίωσης για τους γήινους. Κάτι όμως πάει στραβά στο σχέδιο αυτό. Ετσι, μία ειδικά εκπαιδευμένη αποστολή στέλνεται στον Αρη ώστε να εξακριβώσει τι ακριβώς έχει συμβεί. Της αποστολής ηγείται η **Carrie-Ann Moss**, γνωστή από τη θητεία της στο "**Matrix**". Φτάνοντας στον προορισμό της και λίγο μετά την προσεδάφιση στον Αρη, η ομάδα διαπιστώνει πως υπάρχει κάποιο πρόβλημα στο σύστημα πλοήγησης του σκάφους. Τα προβλήματα, όμως, δεν σταματάνε εκεί. Παράλληλα με τα συστήματα του σκάφους, βλάβη φαίνεται να έχει και το ρομπότ που συνοδεύει την αποστολή, το οποίο μάλιστα στρέφεται προς το πλήρωμα του σκάφους με βασικό σκοπό την εξόντωσή του! Τι ακριβώς έχει συμβεί και τι άλλο θα αντιμετωπίσουν οι ήρωες της ταινίας στον αφιλόξενο πλανήτη; Αγωνία και πολλή δράση συνδέτουν μία ταινία που προτείνεται ανεπιφύλακτα στους φίλους των ταινιών επιστημονικής φαντασίας. PC

CINE news

Φαντάζομαι ότι όλοι θυμάστε την πολύ όμορφη ταινία του Kevin Costner "Χορεύοντας με τους λύκους", στην οποία ο Αμερικανός ηθοποιός γινόταν από στρατιώτης, ινδιάνος. Η ταινία είχε, μάλιστα, αποσπάσει το Oscar καλύτερης ταινίας, καθώς και τα καλύτερα σχόλια των κριτικών αλλά και των κινηματογραφόφιλων. Μία αμερικανική εταιρεία (Pacifica Film Development) αγόρασε τα δικαιώματα για το βιβλίο του Michael Blake "The Holy Road", που αποτελεί τη συνέχεια της ιστορίας. Με τον τρόπο αυτό άνοιξε ουσιαστικά ο δρόμος για τη δημιουργία του δεύτερου μέρους της ταινίας, στην οποία, πάντως, δεν είναι σίγουρο πως θα πρωταγωνιστήσει και πάλι ο Kevin Costner.

Ο σκηνοθέτης και συγγραφέας των ταινιών "Εκτη αίσθηση" και "Unbreakable" M Night Shyamalan ετοιμάζει την επόμενη ταινία του. Πρόκειται και πάλι για ένα ψυχολογικό θρίλερ, όπως άλλωστε και οι δύο προηγούμενες ταινίες του οι οποίες γνώρισαν μεγάλη επιτυχία όταν είχαν προβληθεί στις κινηματογραφικές αίθουσες. Το σενάριο, αν και δεν έχει αποκαλυφθεί πλήρως, θα σχετίζεται με κάτι περίεργα σχήματα που ανακαλύφθηκαν σε κάποιο χωράφι. Περισσότερα στοιχεία δεν έχουμε ακόμα στα χέρια μας, αλλά η παρουσία και μόνο του Ινδού σκηνοθέτη είναι αρκετή για να θεωρηθεί σημαντική είδηση αυτή η προσπάθεια.

Music.net

Τι σχέση έχουν οι Red Hot Chili Peppers με τον Σωκράτη Μάλαμα και οι Motorhead με τους "έλληνες" Stones; Τα διαδοχικά αφιερώματα της σχετικά νεοσύστατης στήλης "Music.net" μπορεί να μοιάζουν φαινομενικά ασυνάρτητα, όμως η καλή μουσική δεν καταλαβαίνει από σύνορα και ταμπέλες. Μέσα από αυτές τις σελίδες θα έχετε την ευκαιρία να ενημερωθείτε για τα δικτυακά "στέκια" καλλιτεχνών και τις δικτυακές μουσικές ειδήσεις που αξίζουν της προσοχής σας, όποιο είδος μουσικής και αν προτιμάτε...

του Βαγγέλη Αλευρίτη
a-vaggelis@hotmail.com

Motorhead

Οι "παππούδες" του heavy metal είναι αδιαμφισβήτητα οι Motorhead. Διανύοντας την τρίτη δεκαετία τους ως γκρουπ, μένουν ανέγγιχτοι από διαμάχες τύπου Iron Maiden - Metallica (αυτές, άλλωστε, είναι πιο πολύ λογομαχίες για το forum του "PC Master"!). O Lemmy Kilminster, ως γνωστόν, είναι ο τραγουδιστής και ταυτόχρονα η ψυχή των Motorhead, οι οποίοι με την πάροδο των χρόνων άλλαξαν αρκετά line-ups (με θρυλικότερο το τρίο Lemmy/Taylor/Clarke). O Lemmy, όμως, παρέμεινε εκεί με τη γνώριμη τραχιά φωνή του συνοδευόμενη πάντοτε από σκληρές και γρήγορες κιθάρες. Μετά τη θητεία του στο cult space-rock group "Hawkwind", ο Lemmy είχε πολλά παραπάνω να προσφέρει στο metal από μερικά ξέφρενα riffs. Οι Motorhead κρατήθηκαν ζωντανοί για πάνω από δύο δεκαετίες χάρη στην αυθεντικότητα και τη φαντασία τους.

ΤΟ ΕΠΙΣΗΜΟ SITE

Οι άρχοντες των ανοιχτών δρόμων βρήκαν έναν χώρο στη "λεωφόρο" της πληροφορίας για να αράξουν τα σιδερένια άλογά τους. Το site τους (http://www.imotorhead.com) ταιριάζει να συνοδεύεται από βασανιστική για τα ηχεία σας - και τους γείτονες - ένταση στο στερεοφωνικό σας. Το ιστορικό σύμβολο του γκρουπ και το μαύρο φόντο φτιάχνουν την ανάλογη ατμόσφαιρα με την είσοδό σας στο site. Δεξιά ποζάρουν οι εξής επιλογές: New Album, Motorhead Speaks, Tour Dates, Past Tour Dates, Latest News, Interviews, Mailing List, Tour Thru Time, Motorhead for Life, Tribute, Discography, Picture Gallery, Links, Credits, History, Contest, Video, Guestbook, Motorheadshop, Special Area και Motorhead Chat. Αρκετές από αυτές, όπως θα διαπιστώσετε, είναι άκρως εντυπωσιακές!

Εκκεντρικότερη όλων, ίσως, είναι η επιλογή Motorhead for Life όπου θα βρείτε μία gallery με "ζωντανές" εικόνες. Συγκεκριμένα, πρόκειται για φωτογραφίες από tattoo με θεματολογία το συγκρότημα. Φαίνεται πως οι Motorhead έχουν "χαραχθεί" σε αρκετές συνειδήσεις! Στο Motorhead shop υπάρχει ικανοποιητική ποικιλία συλλεκτικών ειδών για όλα τα πορτοφόλια, από αυτοκόλλητα και posters μέχρι υπογεγραμμένα CDs και αγκράφες. Αν επιλέξετε το Contest, τα δώρα σίγουρα θα σας βάλουν σε προκλητικές σκέψεις. Η Picture Gallery είναι πληρέστατη, με ειδικό χώρο για artworks οπαδών, όπου μάλλον θα βρείτε τη νέα ταπετσαρία σας... Στην επιλογή New Album θα δείτε το εξώφυλλο και τα tracks του πρόσφατου άλμπουμ τους "We Are Motorhead" και μπορείτε να ακούσετε κάποια από αυτά σε Real Audio (τρία στον αριθμό τελευταία φορά που τσεκάραμε). Στα βίντεο θα βρείτε mpegs που θα "γονατίσουν" το modem σας, ενώ αξιοσημείωτο είναι το γεγονός πως ακόμα και συνεντεύξεις, όπως αυτή του Phil Campbell, προσφέρονται σε Real Audio. To site, παρ' όλο που δεν έχει πολύχρωμα flash-άκια και φαντεζί μενού, κατορθώνει να ικανοποιήσει με την ευκολία πλοήγησης και το αρκετά καλό περιεχόμενο. Αν και θα σας αφήσει με ανοιχτή την όρεξη λόγω των λίγων κομματιών που μπορείτε να ακούσετε, είναι ένας δικτυακός τόπος τον οποίο επιβάλλεται να επισκεφθεί κάθε οπαδός των Motorhead που σέβεται τον εαυτό του! Ο υπολογιστής σας αναμένεται να στεγάσει αρκετές από τις θρυλικές εικόνες των λογοτύπων και συμβόλων του συγκροτήματος. Το Music.net προειδοποιεί: η φάτσα του Lemmy δεν ενδείκνυται για wallpaper, αφού πέσει το σκοτάδι...!

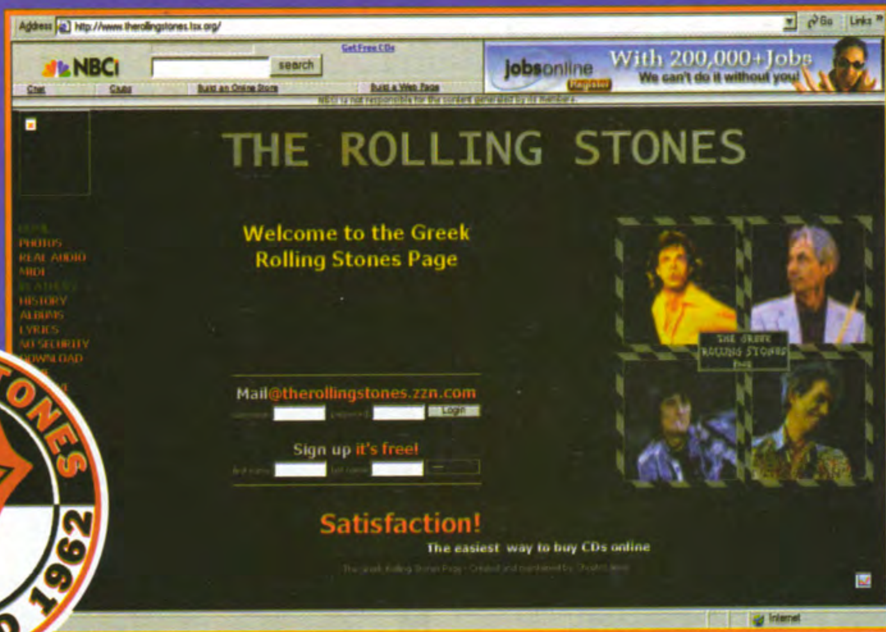


Το επίσημο site του συγκροτήματος: http://www.imotorhead.com.

The "Greek" Rolling Stones

Φαντάζομαι πως όλοι γνωρίζετε τους Rolling Stones, μία από τις μεγαλύτερες rock μπάντες (υπάρχουν και οι Zeppelin...) που πέρασε από τον πλανήτη Γη. Αυτό που ίσως δεν γνωρίζετε είναι ότι ένα από τα καλύτερα sites, αφιερωμένα στους Stones, είναι ελληνικό (www.therolling stones.tsx.org). Αφορμή για τη δημιουργία της ιστοσελίδας ήταν η συναυλία που έδωσαν οι "κυλιόμενες πέτρες" στην Αθήνα, τον Σεπτέμβριο του '98, στο κατάμεστο ΟΑΚΑ. Φαίνεται πως η ενέργεια των "παππούδων" και η δύναμη των τραγουδιών τους ξύπνησαν τα ένστικτα κάποιων οπαδών, έτσι ώστε να αφιερώσουν πολύ χρόνο και μεράκι (όταν επισκεφθείτε το site θα καταλάβετε τι εννοώ) για την κατασκευή της σελίδας. Εδώ θα βρείτε φωτογραφίες, βίντεο, midi, games, MP3 από συναυλίες, στίχους, albums και, βέβαια, οτιδήποτε άλλο φανταστείτε γύρω από τη ζωή και τα έργα του αγγλικού group. Φυσικά, υπάρχει και ένα μεγάλο αφιέρωμα στο live της Αθήνας, όπου 80.000 οπαδοί, από 18 έως 58 ετών, κατάφεραν να ζήσουν για τρεις ώρες μαζί με τους "ζωντανούς μύθους".

Η αγάπη των δημιουργών της σελίδας για τη μουσική του Jagger και των υπολοίπων φαίνεται μόνο και μόνο από τον τίτλο που έδωσαν στη συγκεκριμένη ενότητα: A Dream Came True, ένα όνειρο που έγινε πραγματικότητα για όλους τους Έλληνες παλιο-ροκάδες! Χαρακτηριστικό είναι πως η ελληνική αυτή προσπάθεια πήρε τα εύσημα του ξένου Τύπου, αφού τη χαρακτηρίζουν ως ένα από τα καλύτερα stoned sites. Αν θέλετε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες για τους Rolling Stones (αν και δεν νομίζω να χρειαστείτε κάτι παραπάνω), μπορείτε να κάνετε μία βόλτα στα links της σελίδας και να επισκεφθείτε κάποιες ξένες, ταπεινές ιστοσελίδες που προσπαθούν να αντιγράψουν την αντίστοιχη ελληνική. Sorry, guys, but the Stones are from Greece!



Το επίσημο ελληνικό site των Rolling Stones.

PC

BACKSTAGE

➤ Στη διεύθυνση www.didimusic.gr θα βρείτε το πρόγραμμα για το Rockwave Festival που θα λάβει χώρα στις αρχές του Ιούλη στο ποδηλατοδρόμιο του ΟΑΚΑ. Μεταξύ των ονομάτων που θα εμφανιστούν είναι οι Judas Priest, Megadeth, Savatage, Nick Cave, Madrugada, PJ Harvey, Placebo...

➤ Οι Violent Femmes πρωτοπορούν και κυκλοφορούν το νέο δίσκο τους "Something's Wrong" αποκλειστικά σε μορφή MP3! Τα 22 τραγούδια που εμπεριέχει είναι διασκευές και B-sides.

➤ Ενα δημοφιλές site με εναλλακτική άποψη για τα μουσικά δρώμενα είναι το www.nme.com. Αξίζει μια ματιά, τόσο για την αισθητική του όσο και για τις υπηρεσίες του...

➤ Το δημοφιλές μουσικό πακέτο E-Jay μπορεί να σας δώσει μια ιδέα σχετικά με το πόσα λεπτά της ώρας απαιτούνται για να γραφτούν τα ethnic σκυλο-beats που θα μας βομβαρδίσουν αυτό το καλοκαίρι! Περισσότερες πληροφορίες στο www.ejay.com για όλους εσάς τους φιλόδοξους dance DJs...

➤ Μέχρι και σε παγκοσμίως γνωστά sites όπως το www.lycos.com μπορείτε να βρείτε γνωστά MP3! Ποιος είπε πως με μια δίκη θα εξαφανιστούν τα MP3 από το net;

➤ Το Napster προσπαθεί, αλλά ο αντίπαλος είναι ισχυρός. Πολλά τραγούδια δεν "μοιράζονται" εξαιτίας του πολέμου για τα δικαιώματα των τίτλων. Οι μηχανικοί του Napster αυτή τη στιγμή εργάζονται σκληρά, προσπαθώντας να αναπτύξουν τεχνολογία σχετικά με την ταυτότητα των τραγουδιών και κάποιες "πατέντες" που θα επιτρέπουν την πλήρη ελευθερία στην ανταλλαγή MP3.

➤ Μία είδηση για τους "μουσικούς" της στήλης και άλλη μία προσφορά του mother-Napster. Οσοι, λοιπόν, ασχολείστε με τη μουσική μπορείτε τώρα να συνεργαστείτε, να "τζαμάρετε" και να γράψετε τραγούδια με μουσικούς απ' όλο τον κόσμο. Το Tonos TC8 Software παρουσιάζει ένα 8-track digidal recorder and mixer, το οποίο επιτρέπει σε μουσικούς και μη να ηχογραφήσουν 8 κομμάτια και να προσθέσουν ό,τι εφέ θέλουν. Απλώς επισκεφθείτε το www.napster.com και κατεβάστε το πρόγραμμα από την ενότητα "Collaborate".

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Δημιουργία - Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, fly.to/nassos

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!



3 ΑΝΤΙΤΥΠΑ
ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
QUAKE III ARENA

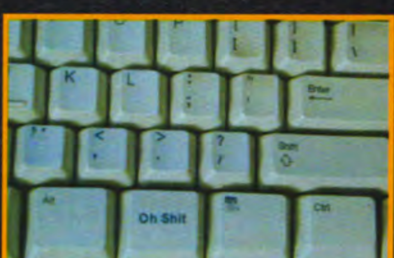


3 ΑΝΤΙΤΥΠΑ
ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
WHIZARDS & WARRIORS

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ DIONIC

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Εχετε μόλις κάνει μια γκάφα σε κάποια δουλειά σας στον υπολογιστή; Εχετε μόλις χάσει στο αγαπημένο σας παιχνίδι και τώρα πρέπει να παίξετε πάλι από την αρχή αυτή την τεράστια πίστα; Δώστε στον υπολογιστή σας να καταλάβει τι έχετε πάθει... Με τα νέα πληκτρολόγια της Mastersoft, θα έχετε στη διάθεσή σας ένα επιπλέον πλήκτρο: το [Ohshit]. *(Δεν πιστεύω να θέλετε μετάφραση...)*

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

20 ΒΑΘΜΟΙ

A	U	T	O	L	A	Y	O	U	T	N	H	G	F	D	S	A	P	O	B
Q	W	E	R	F	G	V	H	E	L	P	R	T	Y	U	I	O	R	N	N
C	E	T	R	R	I	T	Y	U	I	O	R	B	V	C	D	R	E	L	T
O	D	T	E	F	G	L	R	T	V	F	V	E	Y	U	I	O	S	I	R
L	C	T	E	M	B	T	E	D	I	T	R	T	V	G	H	J	E	N	A
L	B	G	D	V	P	G	B	N	E	F	G	H	J	I	Y	U	N	E	L
A	V	B	C	F	G	L	S	F	W	I	N	D	O	W	E	I	T	B	A
B	B	R	G	E	R	E	A	D	F	G	H	J	K	L	E	W	A	R	L
O	A	E	F	O	R	M	A	T	V	B	N	H	Y	R	U	I	T	O	A
R	C	T	Y	T	U	N	N	O	E	F	G	D	U	B	V	C	I	A	L
A	K	S	H	E	Y	M	I	O	Q	W	E	T	E	R	E	W	O	D	A
T	G	A	N	X	T	J	M	L	D	F	C	H	A	R	T	G	N	C	L
I	R	M	M	T	R	U	A	S	L	I	D	E	S	H	O	W	Y	A	A
O	O	T	J	B	E	I	T	V	P	X	C	V	B	N	M	J	H	S	L
N	U	U	U	O	W	O	I	A	T	S	I	G	U	N	I	S	S	T	A
O	N	O	I	X	Q	L	O	B	B	L	A	C	K	W	H	I	T	E	L
R	D	D	D	F	G	A	N	K	E	L	E	R	E	G	L	E	D	I	A
E	S	N	K	A	V	U	R	I	A	S	E	B	U	R	D	E	S	S	S
A	K	A	L	A	N	O	I	T	I	S	N	A	R	T	E	D	I	L	S
T	I	H	M	O	V	I	E	S	A	N	D	S	O	U	N	D	S	S	S

1 AUTOLAYOUT
2 FILE
3 EDIT
4 VIEW
5 INSERT
6 FORMAT
7 TOOLS
8 SLIDE SHOW
9 WINDOW
10 HELP
11 ONLINE BROADCAST
12 ANIMATION
13 SLIDE TRANSITION
14 COLLABORATION
15 BACKGROUNG
16 TEMPLATE
17 PICTURE
18 CHART
19 TABLE
20 HANDOUT MASTER
21 PREVIEW
22 BLACK (AND) WHITE
23 TEXT BOX
24 MOVIES AND SOUNDS
25 PRESENTATION

Θέμα: Η αγγλική έκδοση του PowerPoint

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Ενα <TAG> στην HTML.

1	2	3	4	5	6

1 Τι ήταν ο Αιώνιος Αύγουστος;
A. Χαρακτήρας στο Age of Empires
I. Μια τουλίπα
V. Πίστα στο Civilization

2 Ποια ομάδα εξακολουθεί να υποστηρίζει το "PC Master";
G. Τον Ολυμπιακό
M. Τον ΠΑΟΚ
A. Τον Παναθηναϊκό

3 Πώς ονομάζονται "οι κακοί" στο Metal Gear Solid;
F. Doghound Delta Force
G. Foxhound Special Force Group
Q. ... Bad guys

4 Τι περιέχει, μεταξύ άλλων, η "συλλεκτική έκδοση" του Diablo II;
S. Την αγγλική πρωτότυπη έκδοση του guide της Prima.
J. Ενα μικρό αγαλματάκι με αυτόγραφο του Baal.
K. Εκπτωτικό κουπόνι για αγορά Lamborghini Diablo.

5 Πόσα Thank You έστειλε ο Charlie Wiederhold στην LucasArts για το Escape From Monkey Island;
R. 53
L. 22
M. Κανένα

6 Με ποιον πόλεμο ασχολείται το Combat Flight Simulator 2;
K. Με έναν πιθανό Γ' Παγκόσμιο Πόλεμο.
B. Με τον Τρωικό πόλεμο...
C. Με τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







X-COM: ENFORCER | DRACULA: THE LAST SANCTUARY | LEGO ISLAND 2: THE BRICKSTER'S REVENGE | SERIOUS SAM | STAR TREK: AWAY TEAM

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

Χμ!

10 ΒΑΘΜΟΙ

Ο Κράτσος Κρατσώνης μισούσε τη γυναίκα του αλλά δεν τη χώριζε γιατί τον εκβίαζε ότι δεν θα του αφήσει φράγκο από την αμύθητη περιουσία της. Γι' αυτό άρχισε να σκέφτεται τρόπους για να την ξαποστείλει. Το αποτέλεσμα; Αποφάσισε να τη δηλητηριάσει... (μπρρ...)
Ωστόσο, δεν σκάμπαζε και πολλά πράγματα από χημεία, παρ' όλο που ο Πάτρος Πατρίκογλου του είχε κάνει δώρο για τα γενέθλιά του όργανα χημείας μαζί με το βιβλίο "Χημεία για αρχάριους". Ενα βράδυ, που λέτε, η γυναίκα του τού ζήτησε να της φτιάξει μια μαργαρίτα. Ο Κράτσος δεν άφησε ανεκμετάλλευτη την ευκαιρία και έβαλε στο ποτό ένα πολύ δραστικό λευκό μέταλλο και χλώριο. Η Κρατσώναινα (sic) ήπιε το ποτό της, όμως αντί να μείνει στον τόπο, ζήτησε και δεύτερο και τρίτο και τέταρτο... Τελικά, το μόνο που κατάφερε ήταν να τη μεθύσει...
Γιατί αυτές οι θανατηφόρες ουσίες δεν την πείραξαν;

Απ.: ______________________________

Ενα ανεκδοτάκι

Συζητάνε δύο φίλοι για έναν κοινό γνωστό τους.
- Δεν ξέρεις πόσο βλάκας είναι ο Τάδε, λέει ο πρώτος.
- Πόσο;
- Πολύ βλάκας. Αφού να φανταστείς, έγινε παναθηναϊκό πρωτάθλημα βλακείας και πήγε κι αυτός ο βλάκας κι απ' όλους τους βλάκες της Αθήνας αυτός ο βλάκας βγήκε πρώτος!
- Σοβαρά; Τόσο βλάκας;
- Μόνο τόσο; Αφού να φανταστείς, έγινε πανελλήνιο πρωτάθλημα βλακείας και πήγε κι αυτός ο βλάκας, κι απ' όλους τους βλάκες της Ελλάδας αυτός ο βλάκας βγήκε πρώτος!
- Σοβαρά; Τόσο βλάκας;
- Και πού είσαι ακόμα. Αφού να φανταστείς, έγινε πανευρωπαϊκό πρωτάθλημα βλακείας και πήγε κι αυτός ο βλάκας κι απ' όλους τους βλάκες της Ευρώπης αυτός ο βλάκας βγήκε πρώτος!
- Μη μου πεις! Τόσο βλάκας;
- Και μόνο; Αφού να φανταστείς, έγινε παγκόσμιο πρωτάθλημα βλακείας και πήγε κι αυτός ο βλάκας κι απ' όλους τους βλάκες του κόσμου αυτός ο βλάκας βγήκε... δεύτερος!
- Δεύτερος; Και γιατί βγήκε δεύτερος;
- Γιατί είναι βλάκας!

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 140. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 19 Ιουνίου 2001, από την οποία θα αναδειχθούν 6 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και την 16 Ιουνίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 143. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 20 Σεπτεμβρίου 2001. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και τη Dionic.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΟΝΟΜΑ: ....
ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... **ΤΗΛ.:** ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....
ΠΟΛΗ: .... **Τ.Κ.:** ....
Θέλω το δώρο να μου αποσταλεί ταχυδρομικώς, με δικά μου έξοδα
☐ **Ναι** ☐ **Οχι,** *θα περάσω να το πάρω ο ίδιος*

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 137 — **ΜΑΡΤΙΟΣ 2001**

MULTI QUIZ

Ποια λέξη υπάρχει στο επάνω μέρος της σελίδας 108 του τεύχους 107 του "PC Master";

1	2	3	4	5	6	7	8
S	T	R	A	T	E	G	Y

1 Θα υποδυθεί τη Lara Croft στο επερχόμενο Tomb Raider: The Movie.
- S. Angelina Jolie
- V. Victoria Adams
- F. Aleka Papariga

2 Πώς ονομάζεται ο κακός στο Unbreakable;
- T. Mr Glass
- G. Elija Wood
- A. Mr Porcelain

3 Ο συντάκτης της στήλης "New Millennium"
- R. Vantor
- D. Γιώργος Κράτσας
- W. Βαγγέλης Κράμπης

4 Νέο περιοδικό από τους συντελεστές του "PC Master"
- E. Tutti
- X. Γαιόραμα
- A. Hot Games

5 Το θέμα του κόμιξ στο τεύχος Ιανουαρίου 2001 του "PCM".
- F. Η κοκκινοσκουφίτσα
- T. To Blair Witch Project
- B. To Army Of Darkness

6 Ποιος συντάκτης προτιμάει να είναι κόκκινος (από την ντροπή προφανώς) ή "χλωμός";
- A. Ο Γιάννης Καλοσκάμπης
- B. Ο Νίκος Κόντης
- E. Ο Δημήτρης Ιωαννίδης

7 Σύμφωνα με την Αντζελα αυτός που δεν κάνει λάθος είναι:
- G. Ασφαλτος
- H. Πεζοδρόμιο
- I. Μαζούτ

8 Ενα μυθικό έπος που διαβάζεται μονομιάς...
- Y. Tigana
- N. Platini
- O. Mekelele

Χμμμ!

- Ανοίγετε για ένα λεπτό και έπειτα κλείνετε τον ένα διακόπτη και έπειτα ανοίγετε τον δεύτερο. Τρέχετε στο δωμάτιο Β. Αν η λάμπα είναι ζεστή αλλά σβηστή, τότε είναι ο πρώτος διακόπτης. Αν είναι ανοιχτή είναι ο δεύτερος. Αν είναι κρύα και σβηστή, είναι ο τρίτος.
- 40/4=10, 10-4=6, 6+6=12
- Ο Θεός την έβδομη μέρα ξεκουράστηκε.

Οι νικητές κερδίζουν 10 αντίτυπα του παιχνιδιού LEGEND OF THE PROPHET & THE ASSASSIN

- ΠΑΤΣΙΟΣ ΛΕΩΝΙΔΑΣ *ΚΗΦΙΣΙΑ*
- ΤΣΩΝΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ *ΑΘΗΝΑ*
- ΓΕΡΑΝΙΟΣ ΠΑΥΛΟΣ *ΑΘΗΝΑ*
- ΣΗΦΑΚΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ *ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ*
- ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗΣ *ΑΘΗΝΑ*
- ΒΛΑΧΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ *ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ*
- ΓΙΑΛΑΜΑΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ *ΒΟΛΟΣ*
- ΚΑΤΣΕΝΗ ΕΙΡΗΝΗ *ΑΘΗΝΑ*
- ΧΑΛΜΟΥΚΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ *ΑΘΗΝΑ*
- ΣΑΛΑΓΙΑΝΝΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ *ΑΘΗΝΑ*

PHOTO QUIZ

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.



AMERICAN MCGEE'S ALICE



FREEDOM: FIRST RESISTANCE



AIRFIX DOGFIGHTER



X-PLANE



OPSYS

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

R	A	D	A	R	Q	W	E	R	T	F	G	B	F	C	I	K	O	L	P
A	W	S	C	V	I	K	G	N	I	F	E	I	R	B	E	D	N	O	I
E	T	I	K	O	L	P	A	M	E	L	A	S	I	N	A	S	S	O	S
G	F	T	J	K	L	C	G	A	B	R	I	I	E	L	K	J	H	R	G
E	C	R	I	B	A	A	S	D	F	G	H	J	N	B	V	C	X	Z	B
M	A	R	W	T	H	R	O	T	T	L	E	C	D	V	C	D	S	Z	O
E	M	G	V	E	U	B	V	H	G	I	K	L	O	T	G	D	W	S	G
L	P	A	B	V	C	D	G	F	G	B	A	I	R	T	O	A	I	R	E
E	A	X	C	N	M	I	E	R	T	Y	U	I	F	I	K	L	N	A	Y
N	I	E	R	G	F	H	U	D	F	L	I	R	O	E	D	C	G	I	D
E	G	F	N	G	I	K	C	A	I	B	R	E	E	H	J	K	M	N	O
P	N	V	O	R	E	A	B	V	T	R	T	D	S	A	V	C	A	X	P
O	R	D	G	D	W	R	E	E	B	I	E	O	V	C	G	F	N	D	E
P	E	N	G	A	G	E	G	R	G	E	N	C	L	A	K	I	O	L	E
I	P	A	O	L	A	R	A	G	O	F	E	S	T	I	V	A	L	K	H
S	O	S	A	R	A	S	A	E	R	I	H	K	J	O	P	R	G	F	D
A	N	O	I	T	A	G	I	V	A	N	C	V	B	N	R	O	M	K	L
N	E	R	G	B	A	I	R	T	O	G	R	O	U	N	D	A	T	S	U
T	I	G	I	A	G	I	A	M	O	Y	T	I	N	K	A	L	I	U	P
T	E	W	S	F	A	D	S	E	F	G	N	T	S	D	R	G	F	D	A

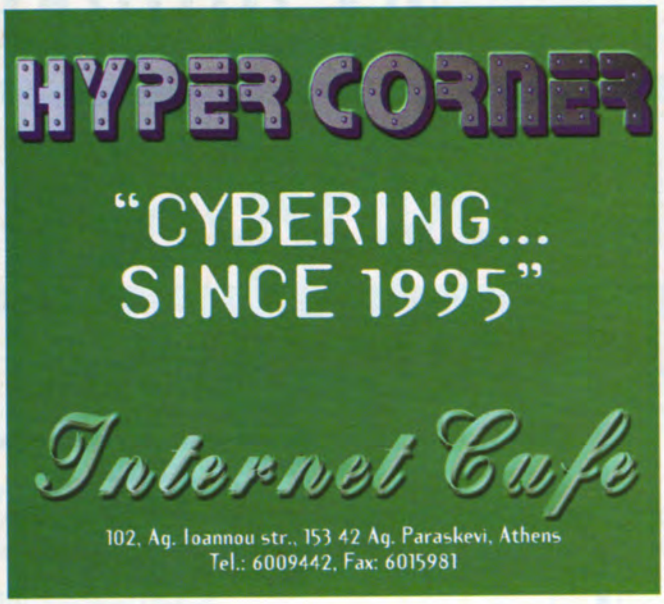

Ολος ο κόσμος των παιχνιδιών
σε ένα site
www.gameweb.gr
Νέα παιχνιδιών
Παρουσιάσεις
Happenings
Αφιερώματα
DIABLO II
on-line games
DIGICON
DIGITAL CONTENT S.A.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,
Τηλ.: 9245910, 9238672-5, Fax: 9216847, E-mail: info@digicon.gr

Λίστα InterNet Cafés

του PC master



Αν είστε ιδιοκτήτης Internet café και θέλετε να σας καταχωρίσουμε στη λίστα των Net cafés του "PC Master", παρακαλώ επικοινωνήστε με τον κα Θεοδοσίου στο τηλέφωνο 9238672-5 ή στο e-mail: aspa@compupress.gr


HYPER CORNER
"CYBERING...
SINCE 1995"
Internet Cafe
102, Ag. Ioannou str., 153 42 Ag. Paraskevi, Athens
Tel.: 6009442, Fax: 6015981


Xplorer
Glyfada Internet café
ΠΛΑΤΕΙΑ ΧΩΡΙΚΩΝ 4
(πίσω από τα ΥΒΟΝΝΗ STORES και τον Κωτσόβολο)
Τηλ.: 9680620 www.xplorer.gr
E-mail: info@xplorer.gr
Leased line 144kbps


www.netmania.gr
net mania
INTERNET CAFE
Fast Internet access
Word Processing
Image editing
Printing
CD Recording
Scanning
Video conferencing
Multiplayer gaming
Web Design
www.netmania.gr
INTERNET
CAFE
ΕΚΕΙ ΠΟΥ ΤΟ Internet ΓΙΝΕΤΑΙ...
MANIA!
Βασιλέως Παύλου 135, Καστέλλα, Πειραιάς Τηλ. 41 02 638 e-mail: netmania@internet.gr


MUSEUM
INTERNET
CAFE
PATISION 46, MUSEUM, ATHENS,
Tel.: 8833418
www.museumcafe.gr
e-mail: museum_net_cafe@yahoo.com


bitsandbytes
INTERNET POINT / DEALING ROOM
www.b-and-b.gr
Internet Point -50 PCs-
Ακαδημίας 78, 106 78
Τηλ.: 3822545-6, 3306590


ATHENS INTERNET
C@fe4U
44, Ippokratous Str.
Tel./Fax: 3611981
www.cafe4u.gr, e-mail:cafe4U@mail.com
FAST CONNECTION

Παραγγείλτε εύκολα και γρήγορα τα βιβλία που θέλετε!

Anubis
ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Νέες Κυκλοφορίες

Τηλ.: 01-3801487, 3801761, Fax: 01-9216847, 9242219, E-mail: anubis@compupress.gr

www.anubis.gr

Πιστωτικές κάρτες: VISA, ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ, MasterCard, DINERS CLUB INTERNATIONAL

✦ Μόλις κυκλοφόρησε

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

Δίκτυα • Internet

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
280	Εισαγωγή στο Internet	420	6.900	20,25
281	Η σκοτεινή πλευρά του Internet	313	5.500	16,14
310	Internet για γυναίκες ✦	153	1.900	5,58
311	Internet για παιδιά ✦	160	1.900	5,58
312	Internet για άντρες ✦	146	1.900	5,58
313	Internet για νέους ✦	150	1.900	5,58
161	Internet έξυπνα τρυκ	339	5.500	16,14
204	Surfing στο Internet	364	4.400	12,91
219	World Wide Web Directory	519	9.900	29,05
322	Αναζητήσεις στο web	148	3.800	11,15
318	WAP: Ο κόσμος του Internet στην οθόνη του κινητού σας ✦	226	4.400	12,91
231	Τα πάντα γύρω από το Usenet	106	3.800	11,15
205	Τα μυστικά του FTP	105	3.800	11,15
283	Internet Explorer 5	208	3.800	11,15
320	Microsoft Exchange Server 2000	150	4.800	14,09
288	Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000	195	4.400	12,91
289	Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000	180	4.400	12,91
291	Microsoft NetMeeting 3	146	3.800	11,15
319	ICQ 2000 ✦	134	3.800	11,15
260	Intranets	360	6.500	19,08
235	Modems από το Α ως το Ω	140	3.800	11,15
060	Αντίστροφη μέτρηση	286	4.200	12,33
339	ISDN	-Υπό έκδοση-		
354	Η ροζ πλευρά του Internet	-Υπό έκδοση-		

Λειτουργικά συστήματα

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
326	Windows Millennium edition ✦	506	6.800	19,96
327	Μάθετε τα... Windows Millennium edition... σε μία εβδομάδα! ✦	242	4.400	12,91
297	Windows 2000 Professional	496	6.800	19,96
307	Μάθετε τα... Windows 2000 Professional... σε μια εβδομάδα!	191	4.400	12,91
279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.400	12,91
273	Μάθετε τα... Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.400	12,91
243	Η Βίβλος των Windows 95	731	9.900	29,05
193	Windows 95	367	4.400	12,91
150	Unix	836	9.900	29,05
093	Εκμάθηση του λειτουργικού συστήματος Unix	127	3.800	11,15
202	Unix για χρήστες του Internet	151	4.400	12,91

Πακέτα εφαρμογών

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900	29,05
252	Microsoft Office 97	406	5.200	15,26

Επεξεργαστές κειμένου

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800	19,96
308	Εύχρηστος οδηγός για το... Word 2000	195	4.400	12,91
248	Δυναμικές λύσεις με το Word 97	311	4.800	14,09

Λογιστικά φύλλα

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
306	Αναλυτικός οδηγός για το... Excel 2000	587	7.300	21,42
309	Εύχρηστος οδηγός για το... Excel 2000	257	4.400	12,91
249	Microsoft Excel 97	245	4.800	14,09

Βάσεις δεδομένων

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
305	Αναλυτικός οδηγός για την... Access 2000	469	6.800	19,96
255	Microsoft Access 97	266	6.200	18,20



Παρουσιάσεις

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.400	12,91

Γραφικά

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
333	Flash 4 ✦	331	7.300	21,42
298	AutoCAD 2000 ✦	453	6.800	19,96
264	AutoCAD 14 για Windows	391	6.800	19,96
246	Μάθετε το... AutoCAD 13 c4... σε μια εβδομάδα!	270	4.400	12,91
300	3D Studio MAX 3 ✦	416	9.900	29,05
277	3D Studio MAX 2.5	647	9.900	29,05
259	Μάθετε το... 3D Studio MAX... σε μια εβδομάδα!	260	4.400	12,91
265	Lightwave	110	3.800	11,15
299	CorelDRAW 9 ✦	416	6.800	19,96
269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.900	29,05
270	Μάθετε το... CorelDRAW! 8... σε μια εβδομάδα!	383	5.500	16,14
292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.400	12,91
351	Photoshop 6	-Υπό έκδοση-		

Ηλεκτρονική τυπογραφία

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
329	QuarkXPress 4 για Windows και Macintosh ✦	256	6.100	17,90
048	QuarkXPress 3.32 για Windows και Macintosh	273	5.500	16,14

Προγραμματισμός

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
334	Προγραμματίστε με τη Visual C++ ✦	307	6.800	19,96
337	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 6 ✦	259	6.600	19,37
336	Δημιουργήστε την πρώτη σας web page σε ένα Σαββατοκύριακο ✦	224	6.800	19,96
268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.800	17,02
237	Η HTML στην πράξη	378	6.800	19,96
217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.800	11,15
240	SQL Structured Query Language	227	6.200	18,20
176	Cobol Ansi 85	512	6.800	19,96
241	Τεχνικές για την ανάλυση και σχεδίαση συστημάτων	214	5.500	16,14

Παιχνίδια

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
332	Baldur's Gate II: Ο πιο πλήρης οδηγός στρατηγικής ✦	274	5.900	17,31
330	Diablo II: Ο μόνος επίσημος οδηγός στρατηγικής ✦	223	4.900	14,38

Γενικά

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
331	Το πρώτο σας PC ✦	301	5.600	16,43
263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200	18,20
286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800	17,02
209	Μικρό λεξικό πληροφορικής	105	3.800	11,15
091	Γνωριμία με... τον κόσμο των Fractals	203	4.400	12,91
225	Το μεγάλο βιβλίο του Macintosh	411	6.500	19,08

ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ - BUSINESS

Νέα οικονομία

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
323	WAP για επιχειρήσεις ✦	145	3.800	11,15
303	Τεχνικές αναζήτησης επιχειρηματικών πληροφοριών στο Διαδίκτυο ✦	212	3.800	11,15
302	Μάρκετινγκ στο Διαδίκτυο: Μεθοδολογία και πρακτική ✦	102	3.800	11,15
301	Στρατηγικές για την είσοδο μιας εταιρείας στο Διαδίκτυο ✦	138	3.800	11,15
324	Τα πάντα για το... e-Travel ✦	328	5.600	16,43
325	e-Auctions: Τα πάντα για τις ηλεκτρονικές δημοπρασίες	-Υπό έκδοση-		
341	Διαφήμιση στο Διαδίκτυο	-Υπό έκδοση-		

ΠΟΛΙΤΙΚΗ

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
304	Πρόταση-πρόγραμμα για μία δυνατή και καλύτερη Ελλάδα	365	5.200	15,26
079	Η διάλυση της Γιουγκοσλαβίας	190	3.500	10,27

ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ

Ψυχολογία

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
266	Εσείς και τα αδέλφια σας	279	4.400	12,91

Γενικά

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
338	Οράματα του Μέλλοντος ✦	489	7.600	22,30

ΜΕΤΑΦΥΣΙΚΗ

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
321	Τα κεκρυμμένα ✦	611	5.600	16,43
295	Έχουν έρθει!	300	4.800	14,09
287	Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη	580	4.900	14,38
142	Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών	930	11.900	34,92

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
315	Το Υφαντό της Φιόναβαρ (Βιβλίο Α'): Το Δέντρο του Καλοκαιριού	425	5.200	15,26
316	Το Υφαντό της Φιόναβαρ (Βιβλίο Β'): Η Περιπλανώμενη Φλόγα	371	5.200	15,26
317	Το Υφαντό της Φιόναβαρ (Βιβλίο Γ'): Ο πιο Σκοτεινός Δρόμος ✦	528	6.200	18,20
275	Tigana - Τόμος Α'	442	5.200	15,26
276	Tigana - Τόμος Β'	312	4.600	13,50
284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν - Τόμος Α'	312	4.600	13,50
285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν - Τόμος Β'	316	4.600	13,50
345	Οι Λέοντες του Αλ Ρασάν - Τόμος Α'	-Υπό έκδοση-		
346	Οι Λέοντες του Αλ Ρασάν - Τόμος Β'	-Υπό έκδοση-		
347	Τρέμω στο άγγιγμά σου: 22 ιστορίες σεξ και τρόμου	-Υπό έκδοση-		
348	The Dark Elf Trilogy – Homeland	-Υπό έκδοση-		
349	The Dark Elf Trilogy – Exile	-Υπό έκδοση-		
350	The Dark Elf Trilogy – Sojourn	-Υπό έκδοση-		
352	The Sarantine Mosaic (Book I): Sailing to Sarantium	-Υπό έκδοση-		
353	The Sarantine Mosaic (Book II): Lord of Emperors	-Υπό έκδοση-		
-	The Icewind Trilogy – The Crystal Shard	-Υπό έκδοση-		
-	The Icewind Trilogy –The Halfing's Gem	-Υπό έκδοση-		
-	The Icewind Trilogy – Streams of Silver	-Υπό έκδοση-		

MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

ΚΩΔ.	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛ.	ΔΡΧ.	ΕΥΡΩ
019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000	26,41
021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000	26,41
022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000	26,41











Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν: Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στη διπλανή σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία γράψτε οπωσδήποτε τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιον φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη πληροφορικής, όπως software, games και hardware. Καλές αγοραπωλησίες!

Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

Software

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το παιχνίδι Die Hard Trilogy 2 για PlayStation, αυθεντικό, ολοκαίνουριο στο κουτί του. Τιμή 10.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Νικόλας Μικρούλης
Τηλέφωνο (0661) 20958

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ σε πακέτο 10 original games για PC. Τιμή όλα μαζί 15.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Θεόδωρος Περιαλής
Τηλέφωνο 2133075

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Civilization, Worms 2, Larry, Mortal Kombat 4, Silent Hunter, Sim City 3000, Monkey Island. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Δραγούμης Γιάννης
Τηλέφωνο 8150539

ΖΗΤΕΙΤΑΙ απεγνωσμένα το add-on για το Diablo 1 "Hellfire". Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
E-mail bobonis_rulez@yahoo.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ γνήσια τα παιχνίδια: Settlers IV, Starship Troopers, Zeus: Master Of Olympus, No One Lives Forever, καθώς και άλλα από 4.000 έως 5.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Θεόδωρος Περιαλής
Τηλέφωνο 2133075

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ απεγνωσμένα τα Wing Commander 1-4, κατά προτίμηση αυθεντικά, ή η συλλογή "Kilrathi Saga". Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Βασίλης Ψιχόπουλος
Τηλέφωνο 5818222

Hardware

ΠΩΛΕΙΤΑΙ υπολογιστής με 64MB RAM, επεξεργαστή 300MHz,QDI mainboard, CD-ROM 32x, κάρτα γραφικών Diamond Viper 330, σκληρό δίσκο 6,4GB. Τιμή 85.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Βάσσαλος Στάθης
Τηλέφωνο 4613107

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ σκληρός δίσκος 6,5GB, κάρτα γραφικών 8MB και mainboard με chipset Ward. Επίσης πωλείται επεξεργαστής Pentium II 33MHz. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Γεώργιος Χαρίτος
Τηλέφωνο (0721) 85146

ΠΩΛΕΙΤΑΙ εκτυπωτής laser Lexmark Optra E310 προς 80.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Βασίλης Ψιχόπουλος
Τηλέφωνο 5818222

ΖΗΤΕΙΤΑΙ επειγόντως Pentium II ή Celeron από 233MHz έως 333MHz. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Σαραφιάδης Νίκος
Τηλέφωνο 4971350

ΖΗΤΕΙΤΑΙ κάρτα γραφικών Voodoo 2 12MB. Προσφέρονται έως και 20.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Βαγγέλης Οικονομόπουλος
Τηλέφωνο 0945-728604

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ κάρτα γραφικών S3 και επιταχυντής γραφικών Monster 3D II με drivers και καλώδια σύνδεσης προς 15.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Κομνημάς Γιώργος
Τηλέφωνο 7629145

Οσοι ενδιαφέρεστε (και φυσικά διαθέτετε σύνδεση στο Internet), μπορείτε να δημοπρατήσετε τα προϊόντα σας στο νέο site e-Bazaar (http://www.e-bazaar.gr).

Διάφορα

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Turok2, Red Alert 2, ηχεία 80Watt, PC Master Magazines, demos και άλλα, από 200 έως 10.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Βάσσαλος Στάθης
Τηλέφωνο 4613107

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PlayStation full εξοπλισμένο με 20CDs και πολλά demos. Τιμή 60.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Βάσσαλος Στάθης
Τηλέφωνο 4613107

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Microsoft SideWinder Force FeedBack Wheel USB ολοκαίνουριο στο κουτί του με τα manuals και το παιχνίδι Monster Track 2 προς 45.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Νοταράς Γιάννης
Τηλέφωνο 8319442

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PlayStation με τσιπάκι, αναλογικό χειριστήριο, 2 κάρτες μνήμης, αμερικανικό καλώδιο και 14 εκπληκτικά παιχνίδια. Μόνο 58.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Αντώνης
Τηλέφωνο (0226) 52338

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SideWinder Dual Strike ολοκαίνουριο στο κουτί του. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Σαραφιάδης Δημήτριος
Τηλέφωνο 4971350

TOP TEN Ψηφίστε τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.......... ΠΟΛΗ.......... Τ.Κ..........

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.......... ΗΛΙΚΙΑ..........

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ PC master

ΝΑΙ! Επιθυμώ ετήσια συνδρομή στο περιοδικό *PC MASTER* για 12 τεύχη.

❑ ΙΔΙΩΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ 56.93 € - 19.400 δρχ.
❑ ΕΤΑΙΡΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ 102.71 € - 35.000 δρχ.
❑ ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ 50.48 € - 17.200 δρχ.
ΑΡ. ΔΕΛ. ΦΟΙΤ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ ________
❑ ΚΥΠΡΟΣ-ΕΥΡΩΠΗ 88.04 € - 30.000 δρχ.
❑ Η.Π.Α.-ΑΥΣΤΡΑΛΙΑ 102.71 € - 35.000 δρχ.

ΟΝΟΜ/ΜΟ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ ________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ________ E-MAIL ________ ΗΛΙΚΙΑ ________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ________ Τ.Κ. ________ ΠΟΛΗ ________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ________

Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον: ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΤΑΙΡΙΑΣ ________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ________ Α.Φ.Μ. ________ Δ.Ο.Υ. ________

❑ Εμβασμα: Αριθμός λογαριασμού τράπεζας Πίστεως: 01414900232000897 προς COMPUPRESS A.E.

❑ ταχ. επιταγή Νο________ ❑ τραπεζική επιταγή Νο________

Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ DINERS ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ________ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ________ ΥΠΟΓΡΑΦΗ________

Τα ταχυδρομικά τέλη αποστολής επιβαρύνουν το περιοδικό.

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.......... ΠΟΛΗ.......... Τ.Κ..........

ΗΛΙΚΙΑ.......... ΤΗΛ.......... E-MAIL ADDRESS..........

ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ

FALLOUT TACTICS

ΣΚΙΤΣΟ / ΣΕΝΑΡΙΟ: ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ Ι. ΛΥΡΗΣ
markador@mailcity.com



Cosmodata

COMPUTERS & PERIPHERALS



H.P.
OMNI BOOK XE 3

Intel P III 700MHz
128MB RAM
20GB HDD
14 TFT XGA color
CD RECORDER
ETHERNET
DVD 8x
Fax/Modem 56K
Li-on Battery
WIN 98 Preloaded

749.000
ή **82.000** x 12 μήνες*

intel inside celeron



MITAC 7233

INTEL CELERON
600 MHz 3D
12,1 TFT Color Display
32MB RAM up to 128MB
10GB HDD - Windows 98
V-90 Fax/Modem 56K
CD 24x Standard/USB
Exit

465.000
ή **49.900** x 12 μήνες

intel inside celeron



DELL
Latitude C600

Intel P III 850MHz
128MB RAM
20GB HDD
14,1 XGA TFT
DVD-ROM + FDD
Ethernet + Fax/Modem
Li-on, 2,4kgr

870.000
ή **94.900** x 12 μήνες

intel inside celeron



EXPERT Professional

Intel Pentium III Processor 1000MHz FCPGA
Motherboard με VIA APOLLO
128MB RAM up to 1GB/20GB HDD UDMA66
52x CD-ROM Drive/8MB AGP με επιταχυντή 3D
17" (1.280x1.024) Color Monitor/128bit Sound Card
1,44FDD/Keyboard & Mouse
Windows Millennium Preloaded

309.000
ή **34.000** x 12 μήνες

intel inside pentium III



EXPERT Plus

Intel Celeron Processor 733MHz
Butterfly ZX Motherboard up to Pentium III Processor
64MB RAM up to 512MB/10GB Hard Disk Drive
52x CD-ROM Drive/8MB/AGP SVGA Card
Monitror 15" (1.280x1.024)/
1,44FDD/Sound Card/Keyboard & Mouse
Windows Millennium Preloaded

207.000
ή **25.000** x 12 μήνες

intel inside celeron



EXPERT Professional II

Intel PIII 866MHz FCPGA
Motherboard BX up to Pentium III
64MB RAM up to 512MB/20GB Hard Disk Drive
52x CD-ROM Drive/8MB AGP SVGA Card
Monitor 17" (1.280x1.024)
1,44FDD/Sound Card/Keyboard & Mouse
Windows Millennium Preloaded

283.000
ή **26.800** x 12 μήνες

intel inside pentium III

Νο1 ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ

Cosmodata

COMPUTERS & PERIPHERALS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27
ΤΗΛ.: 38.15.931, FAX: 38.15.905
ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243
ΤΗΛ.: 51.53.388, FAX: 51.53.028
ΤΩΡΑ ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΗ ΓΛΥΦΑΔΑ
• Α. ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 2-4
ΤΗΛ.: 89.86.321-3

ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ:
ΔΕΥΤΕΡΑ, ΤΕΤΑΡΤΗ: 9:00 - 17:00, ΤΡΙΤΗ, ΠΕΜΠΤΗ, ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ: 9:00 - 20:00, ΣΑΒΒΑΤΟ: 9:00 - 15:00
ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΩΝ ΑΠΟΘΕΜΑΤΩΝ - ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΟΥ ΚΑΤΑΛΟΓΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΙΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ - Η COSMODATA ΔΕΝ ΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΥΧΟΝ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΚΑ ΛΑΘΗ

ΧΡΥΣΗ Cosmodata COMPUTERS & PERIPHERALS ΕΓΓΥΗΣΗ